Caută în paginile revistei cele mai atrăgătoare concursuri și încearcă-ți norocul și tu!

T.P.
Aprobat C.N.P.R.
Nr. 103/Do/016/2000
Valabil - 2000 -
PUBLICAȚII

International Games Magazine

LEVEL

Aprilie 2000

34.000 lei

Planescape Torment

Zile grele pentru iubitorii de RPG-uri

NBA 2000

Cel mai tare campionat de baschet la noi acasă

Extrem Biker

Sport extrem pe două roți

Flanker 2.0

Simulatorul viitorului

Verificat împotriva virușilor cu McAfee VirusScan

International Games Magazin

LEVEL 4/2000

Made by #FVTCD

COMPACT disc

LVLCD 42000

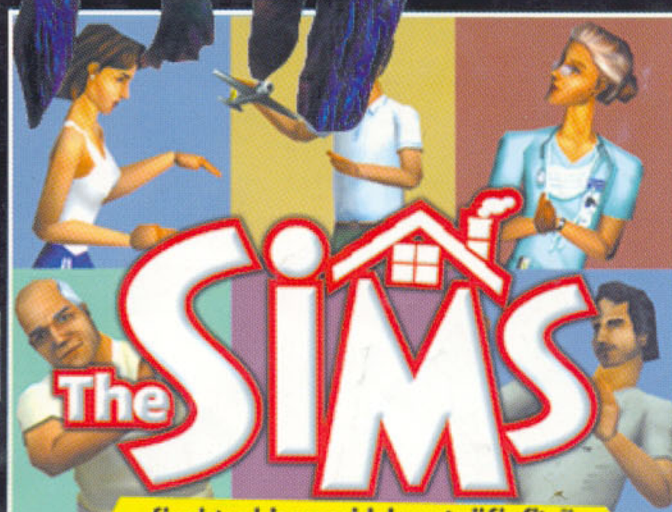
Playable demos

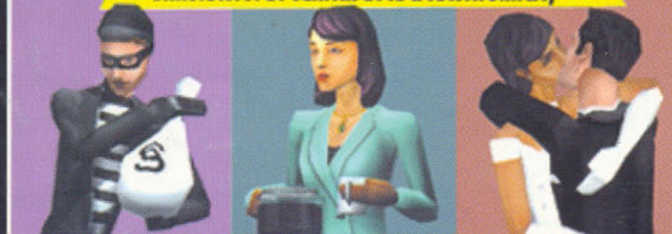
Bust-a-Move 4 ♦ Croc 2 Earth 2150 ♦ Metal Fatique ♦ Missile Command ♦ Nox ♦ Rift ♦ Shadow Watch ♦ Superbike 2000 ♦ Theocracy

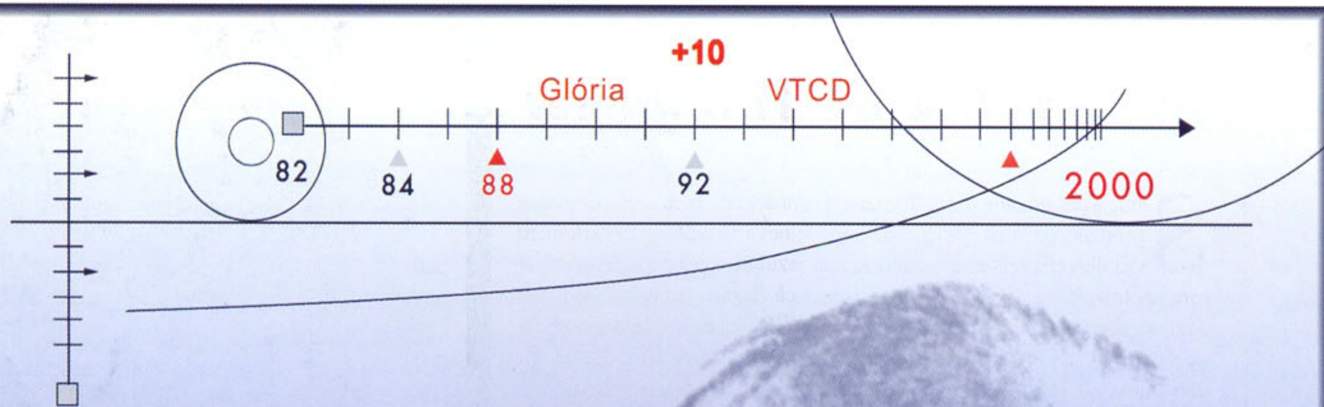
Screenshots

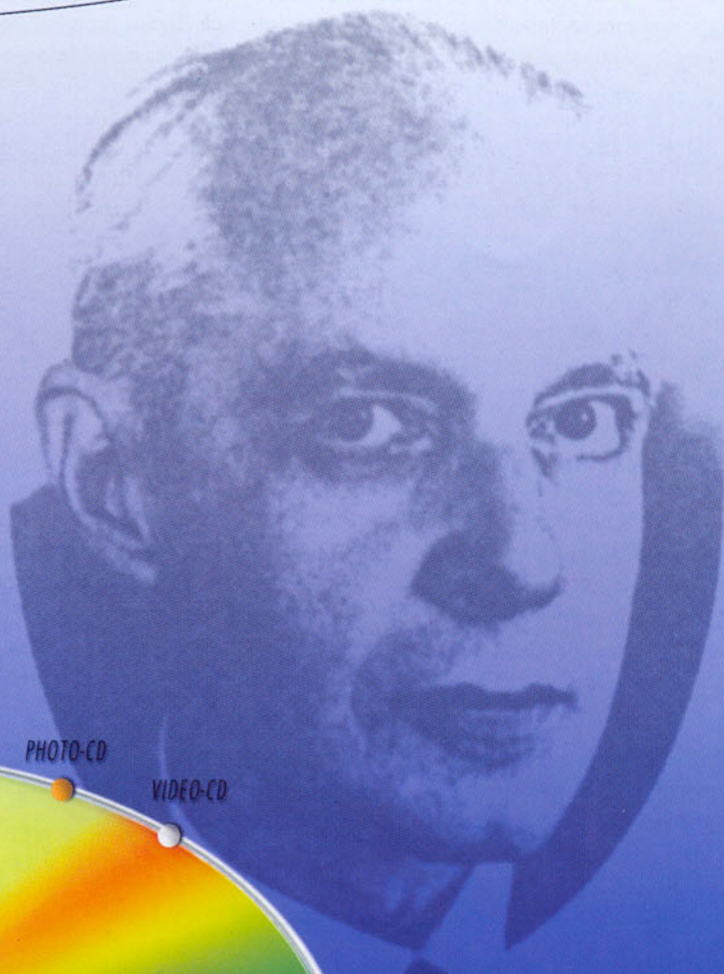
Dungeon Siege ♦ Evil Islands ♦ Grand Prix 3 ♦ Martian Gothic ♦ Mech Commander 2 ♦ Mechwarrior 4 ♦ Orb ♦ Sacrifice











Let's save their spirit !

Bartók Béla
(1881-1945)







A fi sau a nu fi... gamer

Sărăcia ce caracterizează România la ora actuală ca şi nepăsarea unor persoane cu putere de decizie mare (cineva pe acolo prin Parlament sau Guvern se simte vizat?) are ca rezultat o piaţă IT deplorabilă care se chinuie literalmente să supravieţuiască. Toţi distribuitorii de hardware şi software din România se plâng de aceleaşi probleme: puterea extrem de mică de cumpărare a utilizatorului ca şi piedicile puse dezvoltării domeniului de către iubiţii noştri conducători şi asta, culmea, tocmai când ne îndreptăm spre un nou mileniu, unul care se presupune a fi al informaticii.

Deşi puţini îşi permit un calculator, iar dintre aceştia şi mai puţini au un sistem cât de cât decent sau acces la Internet, românul de rând este atras de această maşinărie ciudată, într-atât încât la mulţi se observă o uşoară tendinţă spre obsesie. Singura metodă acceptabilă prin care românul îşi poate ostoi setea de calculator, de jocuri şi de Internet sunt nenumăratele cafe-uri Internet care au apărut în ultimii ani ca ciupercile după ploaie. De vreme ce RomTelecom-ul este inamicul public numărul unu al amatorilor de Internet, care prin tarifele practicate menţine conectarea la Internet în mod VIS, i-cafe-urile au devenit populare tocmai posibilităţii de a-ţi testa măiestria alături de alţi gameri înrăiţi. Micile rivalităţi între utilizatori sau grupuri nu au întârziat să apară, iar competiţiile ad-hoc organizate în aceste lăcaşuri (pe care deja le putem numi „de cult") au atras tot mai mulţi adepţi. Iar de aici până la controversa GAMER nu a fost decât un pas. Cine este gamer? Cine decide acest lucru? Sunt doar câteva dintre întrebările care au legat şi destrămat prietenii, care au dat naştere probabil la una dintre cele mai mari controverse ale acestui domeniu.

La o împărţire brutală, am putea spune că există două categorii de gameri. Cei înrăiţi, obsedaţi care-şi petrec cea mai mare parte a zilei în faţa calculatorului, aceia care nu iartă nimic din ce apare pe piaţă şi care deţin colecţii impresionante de CD-uri. A doua categorie este constituită din gamerii ocazionali care mai petrec şi ei o oră, două la un joc pentru a se delecta sau sunt prinşi de magia unui multiplayer în cafenelele amintite. La început, dominantă era prima categorie în mare parte din cauza inaccesibilităţii calculatorului, dar şi fricii naturale a multor pentru orice este nou. Faptul a permis acestui grup restrâns să devină un fel de aristocraţie a gamerilor, un club select care s-a autoizolat şi în care se intră foarte greu. Datorită popularităţii crescânde a calculatoarelor şi jocurilor, datorate în mare parte tocmai acestui fenomen naţional reprezentat de i-cafe-uri, al doilea grup a început să crească, şi să crească, şi să crească depăşind cu mult în număr gamerii devotaţi. Şi uite aşa s-a ajuns la situaţii în care un gamer-aristocrat ce joacă *Homeworld* constată şocat că *Deer Hunter* a doborât recordul mondial de vânzări. Şi cu faţa plină de uimire se întrebă: Cine naiba cumpără astfel de jocuri? Răspunsul e simplu. Cei mulţi şi nebăgaţi în seamă. Cei la care se uită cu o undă de dispreţ când îi întâlneşte prin cafe-uri. Cei cărora nu le pasă de istoria lungă şi bogată a unui *Quake*, cei cărora nu le pasă de super-efecte 3D, cei care joacă fără ruşine jocuri de duzină pe care un gamer „adevărat" le-ar ignora. În ziua de azi, când accesul la calculator şi la jocuri implicit s-a deschis către majoritate şi într-o piaţă în care marketing-ul (deci vânzările/încasările fac legea) gamerii înrăiţi riscă să rămână fără elementul său vital: UN JOC ADEVĂRAT! Riscă să cutreiere magazine prin care se vor lăfăi *Deer Hunter, Golf, Cricket* etc...

Şi până la urmă cine e gamer? Cel care joacă 24 de ore din 24 tot ce prinde, cel care se blochează zilnic, ore întregi în *Brood War* sau *Quake*, cel care a trecut şi prin epoca de aur a HC-ului, cel care a prins şi jocurile-text, cel care de-abia se atinge vreo două ore de un joc? Ei bine, toţi suntem gameri, mai mult sau mai puţin şi tot aşa cum istoria a încercat să desfiinţeze clasele sociale aşa ar trebui să distrugem şi noi barierele care separă toate aceste categorii. Altfel, cei mulţi, ca întotdeauna, vor ajunge să conducă elita spre ghilotină şi cred că nimeni nu-şi doreşte acest lucru...

Claude

LEVEL International Games Magazine

Str. N.D. Cocea Nr.12
2200 Braşov

Tel: 068/415158,
Fax: 068/418728
E-mail: level@chip.ro

General Manager:
Dan Bădescu

Redactor şef :
Claudiu Levente (Claude)
(Claude@chip.ro)

Redactori:
Bogdan Drăgan (Wild Snake)
(bogdy@chip.ro)
Cristian Caşcaval (K'shu)
(kshu@chip.ro)
Cristian Pop (Dr. Pepper)
(c_pop@chip.ro)
Marius Ghinea
(ghinea@chip.ro)
Mihai Stegaru
(mstegaru@chip.ro)

Colaborator:
Derek dela Fuente

Grafică şi DTP:
Sorin Gruia
(sorin@chip.ro)

Publicitate:
Krisztina Házy
Cătălin Radu Sterea

Marketing:
Leonte Mărginean

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
Adrian Dumitru

Distribuţie:
Ioana Bădescu
Soiu Ioan Claudiu

Adresa pentru corespondenţă:
O.P. 2, C.P. 4, 2200 Braşov

Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 068-415158 şi fax: 069-418728

Pregătire filme:
Artur REPRO LTD, Ungaria

Montaj şi tipar:
Veszpremi Nyomda RT, Ungaria

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).

Hotline: de luni până vineri între orele 13.00 şi 15.00.

Cuprins

Cuprins CD

News

First Look

Preview



Review



Nu are nici o legătură cu Gin Tonic!



... hopa și americanu'!



Un regat pentru un NOX!



Nu știm dacă e „pe dezbrăcatelea", dar e POKER sigur!

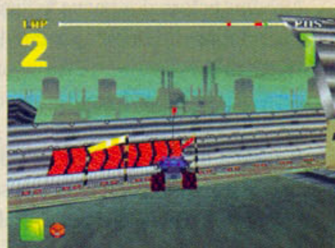
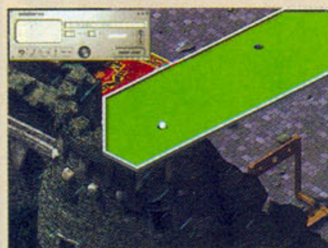








Minireview

Playstation

Magazin

Multimedia

Walkthrough

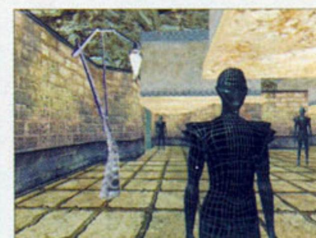
Film

Hardware

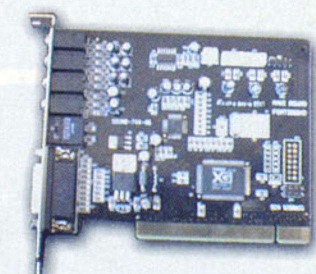
Troubleshooting

Chatroom







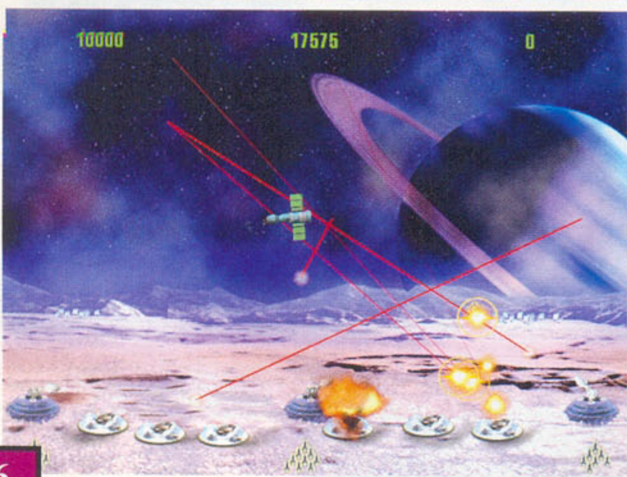



Cuprins CD









Playable demos

Bust-a-Move 4 - Cyberfront

Nebunia baloanelor revine în forţă. Demo-ul conţine ambele moduri - puzzle şi lupta împotriva oponentului controlat de computer. Reacţie în lanţ plăcută!

Croc 2 - Fox

E timpul să vă luptaţi cu hoarde de inamici şi să vă plimbaţi în vagoane de mină cu un erou care ar semăna perfect cu Lara Croft dacă n-ar fi crocodil. Totuşi are acelaşi fel de rucsac.

Earth 2150 - Topware/SSI

Ca urmare a succesului repurtat de Earth 2140 a început lucrul la Earth 2150, care oferă mediu full 3D, misiuni pe timp de noapte, producerea propriilor unităţi, teren interactiv...

Metal Fatique - Psygnosis

Trei fraţi se luptă între ei în acest nou joc de strategie 3D. Câştigătorul se alege cu o comoară a unei civilizaţii extraterestre străvechi. ATENŢIE: când veţi primi mesajul „Insert Disc 1" va trebui să reinstalaţi acest demo.

Missile Command - Hasbro

Acum puteţi deveni singurul apărător al Pământului. Cu ajutorul propriei artilerii anti-rachetă trebuie să opriţi atacurile devastatoare ale extratereştrilor, lansate împotriva oraşelor lipsite de apărare. Cu alte cuvinte, avem de-a face de vechiul Invaders într-o haină nouă.

NOX - Westwood/EA

Aţi murit de plictiseală aşteptând apariţia lui Diablo II? Dacă nu, atunci nu mai pierdeţi vremea şi încercaţi această clonă produsă de Westwood Studios. Acţiune din plin şi un strop de RPG - cam aşa arată NOX. Demo-ul permite jocul multiplayer.

Rift - ThrushWave

În acest caz discutăm de strategie în spaţiul cosmic, cu poveste inspirată de Homeworld. În demo aveţi la dispoziţie 3 misiuni. Dacă înregistraţi demo-ul veţi primi încă trei misiuni.

Shadow Watch - RedStorm/Take 2

Shadow Watch seamănă mult cu vechiul şi venerabilul UFO: Enemy Unknown. În joc aveţi rolul şefului departamentului de securitate al unei corporaţii globale şi trebuie să deconspiraţi planurile malefice ale unor forţe necunoscute.

Superbike 2000 - EA

Superbike 2000 vine însoţit de licenţa oficială World Superbike Championship. Asta înseamnă că puteţi concura pe toate cele 13 piste ale campionatului şi veţi avea la dispoziţie toate echipele, toţi motocicliştii şi, desigur, toate superbike-urile.

Theocracy - Ubisoft

Theocracy este o strategie de proporţii impresionante, al cărei decor este America, cu doar câţiva ani înainte de venirea primilor europeni. Întreg teritoriul se află sub comanda voastră.

Tomb Raider Lost Artifact - Core Design/Eidos

O cunoaşte cineva pe tipa asta? O cheamă Lara. Lara Croft. Iar jocul în discuţie e doar un scurt episod al aventurilor ei fascinante, o nouă ocazie de a vă bucura de calităţile ei.

Screenshots

Combat Flight Simulator 2

CFS 2 va folosi un engine modificat preluat din Flight Simulator 2000. Microsoft a trecut la precizie - veți putea zbura în zona reală de conflict din Oceanul Pacific. Pregătiți-vă pentru inamici foarte duri.

Dungeon Siege

Dungeon Siege este un action RPG într-o lume full 3D. Grafică superbă și o mulțime de idei interesante.

Evil Islands

Evil Islands este o combinație dintre RPG și strategie, complet 3D. Grafica este extraordinară - personajele sunt modelate din 30 000 de poligoane...

Grand Prix 3

Preferați simulatoare legate strâns de realitate sau modul arcade? Grand Prix 3 le oferă ambele moduri. Trebuie doar să alegeți și să porniți motorul.

Martian Gothic

Martian Gothic este un joc de aventură care combină genurile horror și SF. O echipă formată din trei specialiști vine să investigheze ceea ce s-a întâmplat la baza Martian Vita.

Mech Commander 2

Asemănător cu partea întâi - monștri metalici gigantici se luptă între ei în acest joc de strategie. Grafica s-a schimbat radical față de predecesor - Mech 2 este full 3D.

Mechwarrior 4

Mai mult de 20 de roboți animează acest al patrulea volum al lungii saga Mechwarrior. Noi arme, senzori, armuri și cam tot ce se poate aștepta de la un joc ca acesta.

Midtown Madness 2

Chicago cel liniștit nu mai e suficient - acum e cazul să produceți haos în San Francisco și în capitala Angliei, Londra. Nu uitați să vizitați faimosul Hyde Park.

O.R.B.

O.R.B. este o strategie spațială 3D asemănătoare cu Homeworld, dar care are loc într-un singur sistem solar. Două noi națiuni a căror personalitate tocmai a ieșit la lumină se luptă pentru controlul asupra centurii de asteroizi.

Sacrifice

Acest nou joc din partea deja faimoasei Shiny (Messiah, MDK) este o strategie în genul Command & Conquer. Urmăriți zeul altor națiuni și sacrificați-l pe propriul altar.

Wizards & Warriors

Wizard & Warriors este un RPG în care un grup de șase vajnici aventurieri luptă împotriva maleficului lord Cet. Lupta se poate da fie în real time, fie în mod turn based.

World is not enough

Simte cineva o puternică vocație pentru profesia de cel mai bun agent al Majestății Sale? Primul joc din seria Bond produs de EA are la bază engine-ul din Quake 3, modificat.





Updates

Drakan v445
Infernal Machine v1.2
SWAT 3 v1.2
TA Kindoms v3.0

Themes

Resident Evil 3
Roque Spear
Soul Reaver
South Park









Shareware

Hypersnap 3.55

O nouă versiune a unui program de captură de imagini, cu un suport îmbunătățit pentru Glide și OpenGL.

Napster 2.0

O aplicație pentru cei care se conectează rapid la Internet. Puteți prelua fișiere MP3 de pe calculatoarele din toată lumea.

Power DVD 2.5

Power DVD este recomandat celor care doresc câteva funcții în plus și o imagine de „cristal”.

Sonique 1.5

Un nou upgrade pentru acest player de MP3-uri. O utilizare mai ușoară și posibilitatea de a asculta melodii de pe Internet.

Win Commander 4.03

Performant, popular și ușor de utilizat... Iată un Win Commander mai bun, mai performant...

Win2000

Un utilitar care vă va ajuta să vă configurați noul sistem de operare Windows 2000.

WindowBlinds 1.1

O aplicație care va schimba „fața” sistemului vostru - iconuri 3D, texturi noi și multe altele.

DJS

Flash

Blizzard şi-a pierdut capul

După câteva săptămâni de zvonuri, compania-crivăţ a anunţat oficial că Mike O'Brien (directorul companiei), Pat Wyatt (vicepreşedinte al departamentului de cercetări şi dezvoltare) şi Jeff Strain (şef de echipă şi programator-şef) au părăsit Blizzard-ul pentru a forma o nouă companie: TRIFORGE INC., cu sediul în Newport Beach, California. Blizzard anunţă totuşi că Warcraft III şi Diablo II nu au avut de suferit. Totuşi, se pare că cei trei sunt doar primii dintre cei care vor pleca din cauza reducerilor salariale practicate de Havas Interactive.

Might & Magic apare şi pe PlayStation

3DO a lansat prima versiune pentru PlayStation a faimoasei serii Might & Magic. De ce faimoasă? Pentru că până la ora actuală au fost vândute mai mult de 4 milioane de pachete, versiunile fiind traduse în nu mai puţin de 12 limbi. Şi pe PS jucătorii intră în pielea unui luptător singuratic ce luptă împotriva teribilei Legion of the Fallen.

Half-Life Dreamcast pentru PC?

Versiunea Dreamcast a excelentului Half-Life, care va conţine şi o misiune cu Barney (gardianul creat de Gearbox pentru add-on-ul Opposing Force), s-ar putea să fie adaptat şi pentru „alte platforme, cum ar fi PC", spune Randy Pitchford (Gearbox). Dacă vestea aceasta supără vreun posesor de „altă platformă", atunci LEVEL este o revistă culinară.



Evil Islands

Creatorii lui Rage of Mages - Nival Interactive - pregătesc un nou RPG, orientat spre strategie, titlu care urmează să fie lansat în septembrie 2000 (în Europa va fi distribuit de către Ravensburger). Povestea jocului începe cu o catastrofă, provocată prin magie, care a împărţit lumea în insule (3 la număr, fiecare cu specific european, sud-american sau egiptean). În acest univers îşi face apariţia jucătorul, în rolul unui tânăr care încearcă să scape de fatalitatea unei sorţi nefavorabile legate de originile sale. Jocul va fi full 3D, cu ecrane conţinând până la 30.000 de poligoane per frame. Engine-ul promite să fie ultra-performant. Copacii şi munţii vor face umbră pământului, rănile vor fi vizibile şi hainele zdrenţuite vor fâlfâi în vânt. Evil Islands va oferi 120 de monştri şi mai mult de 50 de misiuni în peste 30 de zone de joc.







Pamela Anderson Lee, UbiSoft şi VIP

Faimoasa actriţă americană, cea mai download-ată femeie de pe Internet, şi creatorii lui Rayman s-au întâlnit pentru a produce un joc de acţiune, pentru toate tipurile de platformă posibile. În acest 3D action and adventure plin de umor, inspirat din show-ul „VIP", difuzat în Statele Unite începând cu toamna lui 1998, Pamela Anderson Lee joacă rolul lui Vallery Irons, o fată care se trezeşte „promovată" în „funcţia" de bodyguard al unora dintre cele mai mari staruri de la Hollywood. Emisiunea Pamelei Anderson are un succes extra-ordinar în rândul adolescenţilor şi la ora actuală este difuzat în nu mai puţin de 60 de ţări. Jocul, care are aşadar o reţetă tipică de succes, va fi împărţit în misiuni, scopul fiecăreia fiind de a proteja o mereu altă stea de cinema. Pentru a duce la bun sfârşit această aventură, UbiSoft a pregătit un arsenal „supărat", dar mai ales ciudat. Versiunea pentru PC va fi lansată în octombrie, iar cele pentru PlayStation şi Dreamcast în noiembrie 2000.





Tony Hawk's Pro Skater 2

Activision a anunţat lansarea în toamnă a lui Pro Skater 2 pentru PlayStation, Nintendo 64, Game Boy Color, Sega Dreamcast şi PC. Producătorul este, ca şi în cazul primei versiuni, Neversoft Entertainment. Caracteristicile jocului sunt interesante: un „set" complet de pro skaters, control facil, aplicabilitate din plin a legilor fizicii. În plus, comparativ cu prima versiune, vor fi mult mai multe scheme şi combinaţii de mişcări. Dacă nu vă satisface ceea ce oferă jocul în materie de terenuri de skating, veţi putea folosi editorul Skatepark, cu ajutorul căruia veţi putea plasa pe ecran, în real-time, rampe, balustrade, obstacole şi ţevi, după care nivelul va putea fi salvat pe un Memory Card (pentru alte platforme decât PC) şi împărţit cu prietenii. În fine, personajul ales de jucător este complet configurabil, de la îmbrăcăminte la setul de acrobaţii.







Flash

AMD și GameCom

GameCom a proiectat și acum produce un sistem care permite conectarea jocurilor arcade într-o rețea internațională. Cei de la AMD nu stau nici ei degeaba și cooperează de zor, oferindu-și suportul pentru acest proiect. Rezultatul: GameCom va lansa în curând o platformă arcade propulsată de Athlon.

Goana Voodoo

CeBIT-ul a fost martorul apariției oficiale a noii generații de plăci dotate cu chipset 3dfx, respectiv Voodoo4 și Voodoo5. Cele două plăci au avut probleme destul de serioase cauzate de o greșeală în prelucrarea siliconului.

Summoner - de la PS2 la PC

Fantasticul RPG 3D își va face apariția și în lumea PC odată cu venirea iernii din 2000 sau chiar 2001. Varianta pentru PS2 va fi lansată în toamna lui 2000. Versiunea PC a fost amânată pentru că Volition (producătorii) doresc ca suportul online să fie robust și de aceea perioada de teste a fost prelungită.

Patch de lăsat Sims-ii în fundul gol

A fost doar o problemă de timp până când nestăvilita curiozitate a gamerilor de a afla ce se află în spatele pătratelor ce acoperă trupurile îmbăiate ale Sims-ilor a fost satisfăcută. Iată că tot doritorul de imagini „tari" are acum ocazia să instaleze un patch și să constate că... cei care l-au făcut nu prea știu multă anatomie.

Magic The Gathering în România?

Da, nu mai este un zvon, posesorii de deck-uri de concurs au posibilitatea de a le testa „live" în București, în ultima sâmbătă a fiecărei luni! Relații despre concurs puteți obține la telefon 094-370315, d-nul Dan Morărescu.

Terminus

Vicarious Visions testează Terminus - un posibil space-sim de calitate - pe o multitudine de platforme. Jocul, programat pentru lansare în primăvară, este un simulator spațial cu storyline, cu versiuni pentru Windows, Macintosh și Linux într-o singură cutie. Recent, Vicarious Visions au arătat un demo al versiunii Linux a jocului la Linux World Expo. Distribuitorul lui Terminus este Vatical Entertainment, care nu pare să fi făcut o alegere proastă, pentru că în acest space-sim zborul spațial este bazat pe fizica newtoniană, pentru că acțiunea are loc într-un viitor apropiat, pentru că lumea jocului este dinamică și, în fine, pentru că multiplayer-ul are atât modul cooperative cât și deathmatch. Lansarea ar trebui să aibă loc în aprilie.











Beasts

Jocul care face subiectul acestei știri este produs de Creature Labs (cu sediul în Cambridge) - părinții faimosului și profitabilului Creatures - și are în centru misteriosul monstru cunoscut sub numele de Yeti - the Abonimable Snowman. Se spune că au fost descoperite urme ale lui Yeti în regiunile himalayene ale Indiei, Nepalului și Tibetului. Alte legende legate de gigantul Sasquatch (sau Bigfoot) au supraviețuit timp de milenii în rândurile amerindienilor din zona Pacificului de nord-est. În aceste condiții atrăgătoare, Beasts este conceput ca RTS bazat pe tehnologia Artificial-life și va fi primul joc full 3D al companiei. Scopul jocului este acela de a ghida un grup mic de Yeti, care trebuie să treacă peste o criză serioasă care le amenință însăși existența. O mare companie minieră a început săpăturile în apropierea comunității de Yeti și, drept urmare, le distruge mediul. Jucătorul trebuie să facă tot posibilul pentru a ... convinge compania că este mai bine să se joace cu lopățica în altă parte. Triburile de Yeti vor avea o ierarhie solidă, ritualuri de împerechere și structuri sociale complexe. Lansarea va avea loc la jumătatea lui 2001.





Dark Age of Camelot

Mythic Entertainment a anunțat că a început lucrul la un joc ce ține de următoarea generație de RPG-uri online. Programat să rămână în faza de construcție timp de 15 luni, Dark Age of Camelot ar trebui să fie gata la sfârșitului primului sfert al lui 2001 (adică prin martie-aprilie). Acțiunea jocului are loc în spațiu, în ținuturile Albion (britoni), Hibernia (celți) și Midgard (scandinavici) și, în timp, imediat după moartea regelui Arthur. Este momentul când toate cele trei teritorii pornesc războaie unul împotriva celuilalt, încercând să preia puterea. În acest joc, player-ii trebuie să lupte atât cu monștrii controlați de AI cât și cu alți jucători din celelalte ținuturi. Jucătorii ținând de același ținut nu se vor putea ataca reciproc. Pentru începători vor exista zone protejate de antrenament. Engine-ul 3D poartă denumirea de NetImmerse, produs de Numerical Design, și se bazează pe experiența unor mari titluri ca EverQuest, Asheron's Call și Ultima Online.



Tombola LEVEL Guild Film România



Aveți posibilitatea să câștigați 2 mouse pad-uri și 2 insigne „Stuart Little” dacă răspundeți corect la întrebarea de mai jos:

1 Care este numele motanului familiei Little ?

a) Snowball
b) Snowbell
c) Snowbag

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat filmului din acest număr.

Tombola LEVEL Guild Film România

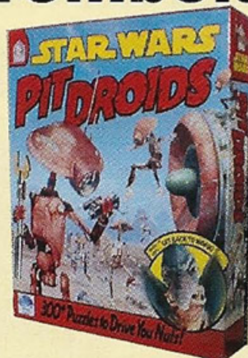
Răspundeți la întrebarea alăturată, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

4/2000

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Tombola LEVEL și Ubi Soft



Tradiția concursurilor realizate de LEVEL și Ubi Soft se păstrează și în acest număr, în care oferim ca premiu jocul Pit Droids.

1 Din ce serie celebră de filme este inspirat jocul Pit Droids?

a) Star Trek
b) Star Wars
c) Star Gate

2 Pe ce planetă se desfășoară renumitele Pod Races ?

a) Marte
b)Tatooine
c) Venus

Tombola LEVEL și Ubi Soft

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐ 2 ☐

4/2000

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			



Tombola LEVEL





Puteți câștiga un CD original Walt Disney cu soundtrackul filmului Toy Story 2 dacă știți răspunsul la următoarea întrebare:

Cine este vocea din spatele șerifului stelar Buzz?

a) Tom Hanks
b) Tim Allen
c) Wayne Knight

Răspunsul îl găsiți în articolul dedicat filmului din acest număr.

Tombola LEVEL CHAMPIONS ADVERTISING GROUP · GLOB COM MEDIA

Răspundeți la întrebările alăturate, decupați talonul și expediați-l pe adresa redacției: O.P. 2, C.P. 4 2200 Brașov.

1 ☐

4/2000

Nume, Prenume:				
Str.	Nr.	Bl.	Sc.	Ap.
Loc.	Cod	Județ		
Telefon:	E-mail:			

Flash

Majesty a fost poleit

Hasbro Interactive și Cyberlore au confirmat zvonul conform căruia Majesty, RTS-ul care urmează să fie lansat în martie, a ajuns la varianta Gold. Încă puțină răbdare și vă veți putea instala în fruntea imperiului vostru în continuă creștere; quest-urile nu vă vor da pace până nu le veți rezolva, iar inamicii abia așteaptă să fie anihilați.

Pentru agentul 007 lumea e prea mică

Electronic Arts promite ceva extraordinar: James Bond - The World is Not Enough, first-person, engine de Quake III, scenariu preluat din seria filmelor cu agentul 007, nivele enorme, bazate pe locațiile din film, inamici și aliați modelați după personaje din seria James Bond. Pentru a nu vă plictisi prea tare și având în vedere scopul propus - o puternică senzație de film - EA promite o mulțime de animații, așa cum ne-a obișnuit.

Action Unreal Tournament

După Action Quake 2 și Action Half-Life, A-Team s-a hotărât să aducă ceva realism și în Unreal Tournament, prin implementarea unor arme realiste, printr-o reprezentare mai plauzibilă a damage-ului și printr-un grad de acțiune care aduce aminte de filmele regizate de John Woo. Rezultatul este Action UT, un proiect care presupune modificarea codului jocului, a graficii, a sunetului și a altor elemente.

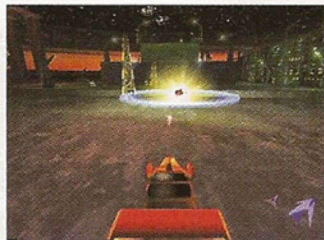
Încă o porție de Unreal Tournament

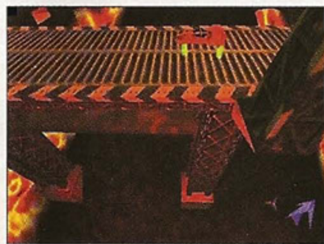
Ce spuneți de un Bonus Pack la UT? Dacă vă surâde ideea, atunci veți deveni brusc foarte fericiți când veți afla că pachetul extra, care vă așteaptă pe Internet, e GRATIS și include 3 skin-uri și 11 hărți noi. În plus, a fost introdus un nou concept: Relics.

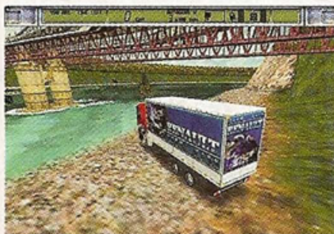


StormRavers

Acesta este numele unui joc action 3D online care va fi lansat de Teneon Technologies, companie care arde de nerăbdare să încerce noul engine creat special pentru StormRavers. Engine-ul cu pricina permite efecte de ceață, transparență, mip-mapping și interpolare bilineară cu perspective 3D multiple. În StormRavers scopul este acela de a colecta sfere cu ajutorul unui hovercraft, sfere ce trebuie duse apoi la drop zone, care poate fi obținută doar dacă jucătorul trece primul prin ea. Odată cucerită, zona cu pricina va ataca toți oponenții care vor face imprudența să se apropie. Armele, atât primarele cât și secundarele, vor putea fi îmbunătățite. Un nivel va lua sfârșit fie după ce unul dintre jucători a colectat un anume număr de sfere, fie când timpul a expirat. Sistemul necesar pentru a rula jocul este Pentium 200 MHz sau mai bun, cu 32 MB RAM și Voodoo 1 sau un accelerator grafic mai performant. Demo-ul jocului produs de Teneon Technologies trece printr-o fază de beta testing și va apărea curând.

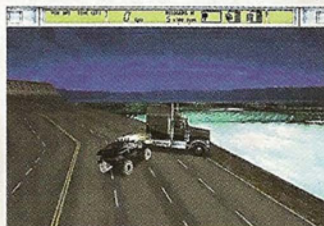


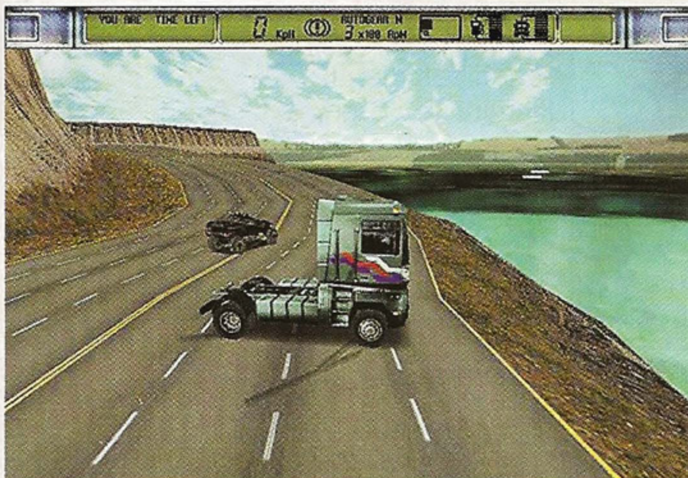




Hard Truck 2

Până acum n-am avut nici un simulator de camioane serios, deși există Monster Truck Madness și Test Drive Off-Road (cu toate că în aceste jocuri nu e vorba de camioane, ci de mașini mari). E timpul ca situația să se schimbe în bine. Hard Truck 2, produs de firma rusească SoftLab, nu este însă doar un simplu simulator auto, ci și unul economic. Scopul este de a conduce cât mai repede pentru a ajunge primul la cele mai apetisante încărcături. Producătorii promit că fiecare camion din joc va fi reprodus strict în conformitate cu realitatea. În Hard Truck 2 va exista o rețea continuă de șosele care se întinde pe 120 km, cu o mulțime de căi alternative și de scurtături. De asemenea, condițiile meteo vor varia, iar teritoriile prin care vă veți plimba cu propriul camion vor cuprinde mlaștini, păduri, lacuri, câmpii, canioane și munți.





Câștigătorul jocului Vegas Games 2000 oferit de firma UbiSoft este Tuță Adrian din Rm. Vâlcea.

Pentru informații privitoare la modul de intrare în posesia premiului sunați la redacție (tel. 068/415158).

Manual pentru editorul din Age of Empires II

Sybex se ocupă cu editarea de strategy guides și cooptează nume sonore din lumea producătorilor de jocuri (Paul Schuytema, Duncan McPherson, Scout McCabe, care au lucrat și lucrează, printre altele, la Descent: Freespace, Duke Nukem Forever, Mechwarrior 3 și Prey) pentru a edita cărți dedicate jocurilor, editoarelor de hărți și nivele, soluțiilor instantanee la problemele ridicate de jocuri. Una din aceste cărți este Microsoft Age of Empires II: The Age of Kings Official Scenario Design Kit, care, pe lângă CD-ul adiacent, plin de bunătăți (tutorials, variantele de evaluare Pain Shop Pro 6.0 și WinZip 7.0, patch-uri etc.) oferă informații vitale pentru crearea unor hărți bine structurate, de la pregătirea terenului și implementarea elementelor istorice până la setarea precisă a AI-ului și a obiectivelor. Alte asemenea ghiduri au ca subiect faimoasele Star Trek: Starfleet Command și Septerra Core.









PlayStation Festival 2000

Tokio a fost martorul unui eveniment de excepție: PlayStation Festival 2000, un megaspectacol dedicat în exclusivitate consolelor. Ceea ce a atras atenția a fost steaua festivalului: PlayStation 2, care a avut parte de prima prezentare oficială. Nu mai puțin de 9000 de oameni au stat la rând și, după cum ne-a obișnuit buna tradiție a cozii, au venit cât de devreme posibil, atât de devreme încât mulți au dormit prin zonă în așteptarea deschiderii. Însă a meritat efortul: au fost vizionate filme prin intermediul Video Player-ului DVD incorporat noii generații de PlayStation; s-a putut admira un munte de PS2 și au fost puse la vânzare cam toate accesoriile PS posibile.







Flash

Electronic Arts cucerește noi teritorii

DreamWorks Interactive nu mai duce lipsă de foruri superioare. EA a cumpărat și această companie, producătoare a unor titluri destul de cunoscute, precum Trespasser și momentan ocupată cu lucrul la Medal of Honor. Încă nu se știe nimic despre sumele (cu siguranță substanțiale) puse în joc.

Interplay - planuri de viitor

Renumita companie a confirmat informația referitoare la titlurile care vor fi lansate în viitorul nu foarte îndepărtat: un relaunch al unei ediții speciale de FreeSpace 2, numită Freespace 2: Sim of the Year Edition (începutul lui 2000); Descent 4, la care Volition lucrează de zor; în fine, Starfleet Command: Gold Edition, cu care vom avea fericirea de a ne delecta înainte de jumătatea lui Y2K.

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

Poarta lu' Baldur stă să se deschidă pentru a doua oară.









Interplay este una din puținele case de jocuri care a lansat în mod constant titluri de succes. *Baldur's Gate* se numără printre cele mai tari jocuri ale companiei pentru 1999, succesul plasându-l printre cele mai vândute trei jocuri. Chiar și add-on-ul lansat ulterior reușind să surclaseze alte jocuri. Acum însă, cei de la **Interplay** au anunțat pentru anul 2000, probabil prin vară sau toamnă, lansarea lui *BG II: SOA*, anunț ce a făcut destul de multă vâlvă.

În mare... că pe larg o să vedeți la review

Baldur's Gate a fost inițial creat de o casă de jocuri canadiană **Bioware**, și a devenit un punct de referință în lumea RPG-urilor. Acum, în colaborare cu echipa de la **Black Isle** – departament al **Interplay** – s-a început munca la continuarea jocului, care, în principiu, va fi la fel doar că mai mare, mai bun și mai impresionant! Un purtător de cuvânt din cadrul companiei a dorit să insiste asupra faptului că ceva cu totul și cu totul special ne așteaptă, dată fiind colaborarea dintre două echipe cu experiență în domeniul jocurilor AD&D (Advanced Dungeons and Dragons).

Jucătorii ce se tem de schimbări esențiale în modul de joc și stilul său pot sta liniștiți, știind că producătorii se vor concentra asupra graficii, ce va fi mai detaliată, asupra ideii de joc și poveștii. La prima vedere a materialelor demonstrative, jocul arăta destul de șlefuit, iar atenția acordată detaliilor este evidentă. Arhitectura modelată 3D, locațiile de aer liber sau interior sunt lucrate la o rezoluție mai mare, față de cea a predecesorului, ceea ce face ca jocul să arate mai bine – totul este mai curat, mai clar, mai spațios, permițând jucătorului să vadă mai multe și dându-i un sentiment de libertate mai mare.

Povestea jocului este păstrată secret pentru moment, dar ceea ce se știe este că jocul începe după o mare confruntare. Un necunoscut îți atacă echipa, iar tu ești lovit și leșini. După ce te trezești, realizezi că te afli în niște catacombe întunecate și că nu ai nici cea mai mică idee în ceea ce privește identitatea ta, locul în care te afli, cum ai ajuns acolo și cine te ține prizonier. Un vechi prieten, Imoen, te ajută să evadezi și să te întâlnești cu vreo doi prieteni, Minsc și Jaheira, care și ei la rândul lor sunt ținuți prizonieri. Așadar, prima misiune ar fi să ajuți la eliberarea prizonierilor și cam tot acum începe și jocul să captiveze gamer-ul.



O plimbare prin parc...

Producătorii jocului și-au dorit să realizeze o adevărată operă de artă atunci când s-au ocupat de locațiile în care se desfășoară acțiunea. De la peșteri cufundate în beznă, de la o atmosferă apăsătoare până la orașele în toată splendoarea cu o arhitectură lucrată în detaliu și până la o atmosferă lejeră, degajată. În joc există destule locații pe care va trebui să le explorați și credeți-mă că pe cele 5 CD-uri pe care o să le ocupe jocul au încăput mai multe locații decât v-ați dori... Câteva dintre ele ar fi: Cloud Peak Mountains, orașele Underdark, cele 11 păduri ale Tethir-ului, orașe subacvatice, Planul Astral și regiuni ale Abisului. Vă puteți da seama, deci, cam cât de variate vor fi locațiile și cât de mare va fi jocul.

Personajul pe care îl va



controla jucătorul este perfect configurabil. Aveţi la dispoziţie o grămadă de tipuri de personaje noi. Iar la lista largă de caracteristici ale predecesorului se mai adaugă 20. Printre rasele ce vă stau la dispoziţie se numără: Half-orc, Human, Elf, Half-Elf, Dwarf, Gnome şi Halfling.

Monştrii nu sunt nici ei mai prejos: Golems, Beholders, Sahaugin, Djinnis, Kuo Toa, Mind Flayers etc. vă aşteaptă toţi să vă facă de petrecanie.

De-a lungul aventurii vă veţi întâlni cu o serie de personaje pe care le puteţi recruta pentru a vă ajuta în aventura voastră. Numărul maxim de personaje care te pot însoţi este de şase. Cu toate acestea, în joc există mult mai multe personaje pe care le puteţi agăţa... în funcţie de cum jucaţi şi de cine aveţi nevoie. Deplasarea se face la fel ca în jocul original, prin gruparea în formaţii alese de jucător, în schimb au apărut nişte formaţii mai noi, unele pentru atac altele pentru apărare, iar pe măsură ce vă deplasaţi şi descoperiţi zone noi, jocul generează automat o hartă, cam ca la *Diablo*.

La îndemâna jucătorului se mai află un jurnal de drum în care sunt notate toate peripeţiile şi misiunile terminate precum şi momentele cruciale din aventura voastră. Pentru a face deplasarea mai uşoară pe hartă puteţi nota tot felul de date ca să nu cumva să uitaţi pe unde aţi circulat şi pe unde aţi văzut cine ştie ce drăcie.

În ceea ce priveşte treburile mai pământeşti şi anume administrarea mâncării, banilor şi greutatea obiectelor cărate jucătorul nu trebuie să-şi facă probleme, totul se desfăşoară automat când vine vorba de mâncare. Banii şi mai ales greutatea pe care o poate căra cineva va fi limitată pentru fiecare personaj în parte, dar unele lucruri pot fi ascunse... cu toate acestea, hoţii pot vedea şi fura respectivele obiecte. Odihna personajelor se face instantaneu pentru voi, dar timpul jocului se va derula, astfel încât vă veţi trezi fie într-un anume moment al zilei - pe care l-aţi ales - fie odihna vă va fi întreruptă de vreun personaj care v-a pus gând rău, pentru o odihnă în linişte şi pace puteţi merge la o tavernă.

În încheiere...

Noul joc are foarte multe caracteristici noi şi este dificil să spui care anume este cea mai importantă sau pur şi simplu să le enumeri pe toate fără a scăpa vreun detaliu. Pe scurt: engine-ul jocului a fost îmbunătăţit – detalii mai multe, realism, animaţii şi efecte mai reuşite, interfaţa va rămâne asemenea celei originale, schimbările sunt menite să facă controlul mai uşor. 15 NPC sunt gata să vă însoţească, peste 300 de vrăji, sute de obiecte noi, AI îmbunătăţit, 120 de ore de joc, suport 3D.

Dat fiind timpul pe care-l mai avem de aşteptat până la lansarea jocului precum şi lista de dorinţe a gamerilor se pare că producătorii trebuie să realizeze imposibilul.

Guest 11816

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: BioWare, Black Isle
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 200MHz
32 MB RAM, 3DFx, Win95
Data lansării: toamna anului 2000

LEVEL







Divinity™ The Sword of Lies

Orice asemănare cu alte jocuri... nu este pur întâmplătoare!!!



Este vorba despre un nou joc creat, de data aceasta, de o mică firmă producătoare din Belgia. Aşadar, cei de la **Larian Studios**, pentru că acesta este numele lor, ne pregătesc un titlu nou cu o intrigă interesantă, care, după spusele lor, pare să fie o realizare de excepţie a genului role-playing game. Haideţi să vedem împreună ce ne pregătesc realizatorii acestui joc pentru sfârşitul acestui an. Iată reţeta folosită de echipa care lucrează la *Divinity: Sword of Lies:* Se iau câteva creaturi hidoase care să bage frica în noi prin înfăţişările lor, nu prea plăcute la vedere, sau prin sunetele sinistre pe care le produc corzile lor vocale, ceva vrăjitori sau vrăjitoare care să împrăştie vrăji în stânga şi dreapta folosind celebrele cuvinte magice „hocuspocusciribocciribaboi şi abracadabra", câţiva scheletoni sau orci, bineînţeles un erou care să înfrunte toate aceste „grozăvii" şi...gata jocu'. Ei ce spuneţi de reţeta asta? Dar... ce bine ar fi dacă ar fi aşa de simplu! Parcă văd: Carte de bucate de jocuri - reţete a la Levişor!

Povestea fără sfârşit... for now!

Ca şi jocul în sine, povestea nu se află încă în stadiul final. Deocamdată, intriga se ţese în jurul unui tânăr, ucenicul unui mare vrăjitor, numit Zandalor, care este trimis la castelul Stormfist pentru a cerceta împrejurările în care fost ucis ducele acestui castel şi pentru a-l descoperi pe asasin. Bineînţeles că anumite evenimente neprevăzute, produse de anumiţi indivizi puşi pe rele, îl vor împiedica pe tânărul nostru să facă lumină asupra morţii ducelui. Ceva este putred în castelul Stormfist iar eroul nostru, curios din fire, nu va pleca până nu va descoperi adevărul sau mai bine spus până nu va descoperi asasinul. Ce spuneţi, îl ajutăm?

Sunt convins că acest joc va părea familiar multora dintre cei care au o slăbiciune pentru RPG-uri (mă refer la *Diablo* şi *Baldur's Gate* şi la oarecare asemănare între aceste două jocuri şi cel despre care vă scriu aceste rânduri), dar asta nu înseamnă că *Divinity: Sword of*





Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Larian Studios
Distribuitor: Necunoscut
Sistem recomandat: P 200MHz 32 MB RAM, 3DFx, Win95
Data lansării: septembrie 2000



Lies este o clonă. Ba mai mult, Swen Vinke, fondatorul firmei **Larian Studios** și șeful echipei care lucrează la acest proiect de joc, afirmă că această asemănare nu este pur întâmplătoare și că cele două titluri menționate au reprezentat pentru ei niște modele demne de urmat, mai ales în privința modului de luptă. Pentru că tot veni vorba de „combat system” realizatorii jocului afirmă că acesta va fi real-time si destul de fluent.

În cazul în care nu suntem mulțumiți de modul în care evoluează „ostilitățile” putem opri în orice moment lupta pentru a adopta o altă strategie care să îi facă șah-mat pe cei împotriva cărora luptăm. În aceste momente, de pauză, putem acționa mai multe comenzi care ne vor ajuta să ne verificăm inventarul (asta în cazul în care am adunat foarte multe obiecte) sau putem alege o vrajă „babană” cu care să ne eliminăm dușmanul în „doi timpi și trei mișcări”.

Am putea spune că modul de luptă din acest joc este, de fapt, o combinație între cel pe care l-am întâlnit în *Baldur's Gate* (știți voi: stop-an-go) și cel cu care ne-am întâlnit în *Diablo*. La capitolul vrăji-vrăjitoare-cotoroanțe încă se mai lucrează. Până în momentul de față au fost realizate aproximativ 20 de „vrăjeli” și se spune că până la apariția jocului numărul acestora va crește.

Despre gameplay...

Cred că a sosit momentul să vă scriu câteva vorbe despre modul în care se joacă *Divinity: Sword of Lies*. Diferențe prea mari nu există, în comparație cu alte jocuri ale genului, dar...Eroul nostru va participa la diferite misiuni în care va trebui să înfrunte skeletoni, zombii sau orci care vor încerca să îl oprească din drumul său către aflarea adevărului. Dar, se pare că sabia lui nu este de acord cu acest lucru și va lovi fără milă în „bietele” creaturi. Totul va depinde de strategia pe care o vom adopta, de inteligența noastră sau a inamicilor și nu în ultimul rând de skill-ul și dotarea pe care o au dușmanii noștri.

Pentru a afla cam ce ne așteaptă, realizatorii jocului ne prezintă o scenă din joc în care eroul nostru ajunge într-o temniță întunecoasă unde este descoperit de un scheleton care patrula („își târa oasele”) pe acolo. Bineînțeles că acesta îi va alarma și pe ceilalți „osoși” împreună cu care îl vor ataca pe tânărul nostru luptător. Lupta este grea, pe viață și pe moarte. Skeletonii vor ataca din toate părțile. Tocmai de aceea va trebui să găsim o modalitate prin care să ne poziționăm cu spatele la perete pentru a fi siguri că nu ne atacă nimeni pe la spate. Dar... până când îi vom înfrunta mai este ceva timp așa că... Trebuie să acționăm cu mare băgare de seamă, pentru că aceste creaturi sunt deosebit de inteligente, astfel încât de fiecare dată când ne vor ataca o vor face în cele mai diferite moduri posibil. Tocmai de aceea este foarte posibil ca atunci când vom lupta cu o hoardă de skeletoni, aceștia să renunțe la lupta corp la corp, să simuleze retragerea și să înceapă să tragă cu săgeți în eroul nostru. Ei, ce spuneți de asta? Toate acestea ne conduc la o singură concluzie și anume că A.I.-ul este unul extrem de performant și că nu ne va fi foarte ușor să îl descoperim pe asasinul ducelui de Stormfist.



Capul plecat...

Capitolul date tehnice ne rezerva câteva surprize plăcute. Asta înseamnă că *Divinity: Sword of Lies* dispune de o grafică modernă care va cere niște resurse hardware destul de avansate. Se auzeau unele vorbe, cum că pentru a putea juca acest nou RPG vom avea nevoie de un Pentium III. Toate acestea să fie adevărate? Nimeni nu poate ști, pentru că deocamdată cei de la **Larian Studios** nu spun nimic despre sistemul pe care poate fi jucat produsul lor.

Nu vor lipsi efectele speciale (ceață, ploaie, umbre în noapte) mai ales că acțiunea jocului ne va purta în medii dintre cele mai ciudate. Să sperăm că nu ne vom speria prea tare și că vom reuși să ne luăm inima-n dinți, atunci când acesta tresare la apariția uni monstru, și să continuăm să jucăm pentru a afla adevărul.

În concluzie, putem spune că noua realizare a celor de la **Larian Studios** pare a fi un RPG care promite. Însă este prea devreme pentru a ne pronunța asupra calității acestuia. Asta pentru că această ecuație numită *Divinity: Sword of Lies* are deocamdată prea multe necunoscute.

Wild Snake





Might and Magic VIII
Day of the Destroyer





Un nou continent așteaptă să fie explorat și salvat

În sondajul nu de mult încheiat de către revista noastră, *Might and Magic VII* a fost declarat, de către cititorii noștri, cel mai bun RPG al anului 1999. Acest joc s-a bucurat de un succes foarte mare și pe alte meleaguri, astfel încât ideea unei alte posibile continuări nu mai pare atât de surprinzătoare. Cea de a opta parte a seriei se află acum în producție, iar cei de la **3DO** au fost suficient de amabili să scape câteva firimituri, pe care le-am adunat pentru a vi le prezenta și vouă.

O altfel de Apocalipsă

Deși anul 2000 a venit, iar Apocalipsa pare să se fi amânat, mitul acesteia nu a dispărut odată cu pragul dintre ani. Tot un fel de sfârșit al lumii amenință și mirificul tărâm pe care-l cunoaștem de șapte generații. The Destroyer s-a trezit. Legendarul Escaton a fost văzut din nou străbătând întinderile continentului Jadame. Până și elementele naturii i-au simțit prezența. În cele patru colțuri ale lumii s-au deschis portalele care duc spre tărâmurile Focului, Aerului, Pământului și Apei iar locuitorii acestora au pătruns în Jadame. Dacă acestea vor ajunge la Conflux Crystal pentru a se uni, sfârșitul celor trei continente – Jadame, Erathia și Enroth – va fi inevitabil. Din nou, va trebui să conduci o mână de aventurieri într-o misiune de salvare, a omenirii, bineînțeles.

Un altfel de război

Cum e și normal, doar schimbarea scenariului nu justifică apariția unei continuări. Pe lângă o poveste nouă, încadrându-se în linia tradițională, se simte nevoia apariției unor elemente noi. *Might and Magic VIII: Day of the Destroyer* ne pregătește destul de multe surprize. Câteva dintre acestea au fost „scăpate" către presă și vi le vom prezenta și vouă. Prima noutate, pe care deja am amintit-o, este apariția celui de-al treilea continent, Jadame. De altfel, se pare, pentru prima dată în cadrul seriei, vom putea călători între cele trei continente.

Probabil mutarea cu cel mai puternic efect va fi apariția celui de-al cincilea membru al echipei. Chiar mai mult decât atât, divergențele dintre rasele bune și cele rele au cam dispărut, cum se întâmplă de obicei în fața unei primejdii mult mai mari. Acum vor lupta cot la cot cavaleri, clerici, dark elfi, minotauri, zombie etc...

Schimbările nu vor fi majore, probabil se va mai lucra la grafică și la efecte, mai ales cele ale magiilor. Dar în mare parte se va păstra aceeași interfață, același stil de joc. Personajele și creaturile vor fi cele clasice și deja binecunoscute, atât calități cât și defecte. Dar... s-ar putea să avem și surprize. Ceea ce n-ar prinde rău. Deja se știe cum vom putea ataca un goblin sau ne vom feri de un dragon. Ceva creaturi noi, cu abilități surprinzătoare ar adăuga un pic de sare și piper jocului.

În final, nu ne rămâne de văzut decât dacă toate aceste promisiuni și speranțe (ale noastre) vor deveni realitate către sfârșitul acestui an. O serie care a ajuns deja la sufixul 8 nu poate decât să ne dea speranțe.

Claude



Date tehnice

Gen: RPG
Producător: 3DO
Distribuitor: 3DO
Sistem recomandat: P 200MHz 32 MB RAM, MMX, Win95
Data lansării: primăvara 2000

LEVEL

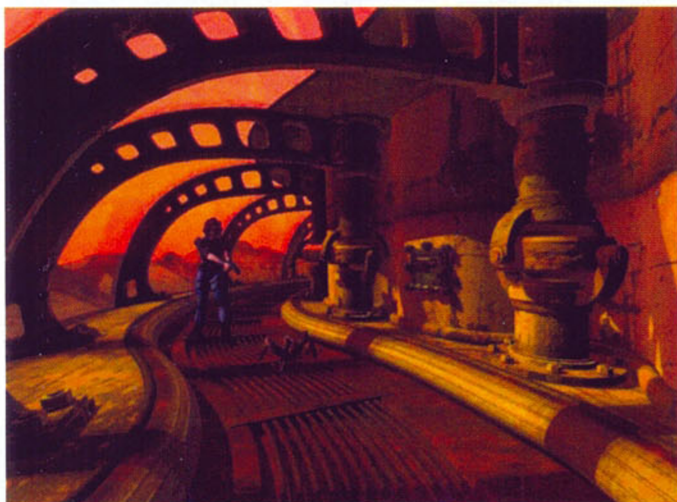
Martian Gothic: Unification

Date tehnice

Gen: 3D action/horror
Producător: Creative Reality
Distribuitor: Take 2 Interactive
Sistem recomandat: P II 300MHz 64 MB RAM, 3DFx, Win95
Data lansării: vara anului 2000

LEVEL International Games Magazine

Omuleții verzi sunt mai răi decât ne-am aşteptat!



Take 2 Interactive, o mică bucățică din **TalonSoft**, se ocupă de promovarea şi distribuirea unui action 3D produs de **Creative Reality**. Jocul despre care se poate spune că a lansat genul 3D action/adventure este *Alone in the Dark*, produs cu mulți ani în urmă de către **Infogrames**. Cu anii, acest gen de joc şi-a găsit o platformă mult mai bună pentru a se desfăşura, PlayStation, următoarele hituri (*Resident Evil* şi *Tomb Rider*) fiind întâi produse pentru console şi de abia apoi transpuse pe PC. De data aceasta, **Take 2 Interactive** îşi doreşte ca lansarea să fie simultană pentru ambele platforme.

Back to the future

Povestea din spatele acestui joc se sprijină pe un eveniment real, şi anume descoperirea în Antarctica a unui meteorit pe care s-au găsit bacterii nepământene (în scenariu, acest meteorit se numeşte ALH 84001 şi a fost dezgropat în 1996). De la acest eveniment scenariştilor nu le-a fost greu să inventeze o aterizare pe Marte în 2005 (un viitor foarte apropiat). Cum meteoritul respectiv se bănuia că ar proveni de pe Planeta Roşie, destul de rapid (2010) a fost construită prima bază (Vita 1) de cercetare pe Marte cu scopul de a afla proveniența bacteriilor. Totul a mers perfect până într-o zi (8 august 2018), când un ultim semnal de avertisment a fost primit de la colonie. „Stay alone - Stay alive!" au fost ultimele cuvinte care s-au auzit de pe Vita 1. 17 iunie 2019 expediția de salvare formată din 3 experți, Martin Karne (Government Security), Diane Matlock (Microbiologist) and Kenzo Uji (Artificial Intelligence Expert), a aterizat la rândul ei pe Marte. Urmând indicațiile ultimului mesaj, s-au despărțit şi au intrat în bază prin trei părți diferite.



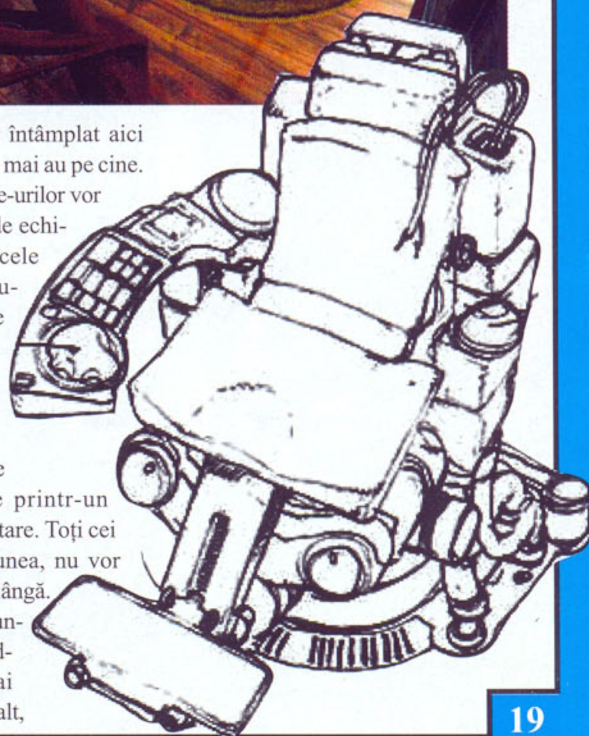
Dosarele X... File No. 10029-6619

Ca nişte veritabili Scully şi Mulderi, jucătorii vor trebui să pătrundă în bază şi să încerce să descopere ce s-a întâmplat aici şi să salveze dacă mai au pe cine. Majoritatea puzzle-urilor vor necesita muncă de echipă, cu toate că cele trei personaje lucrează separat. Se poate sări uşor şi în orice moment al jocului de la un erou la altul, iar echipamentul se poate transmite printr-un sistem de teleportare. Toți cei care iubesc acțiunea, nu vor avea de ce să se plângă. Vor avea de înfruntat tot felul de adversari, unul mai ciudat decât celălalt, de la bacteria extraterestră, până la coloniştii transformați în zombie sau chiar spiritul unui alien. Decorul în care se va duce această luptă pentru supraviețuire nu se rezumă doar la baza propriu-zisă, el extinzându-se şi pe suprafața planetei şi prin tunelele săpate de colonişti în timpul cercetărilor efectuate. Martian Gothic foloseşte un sistem de salvări la punct fix, mai precis la calculatoarele bazei unde va trebui să jucați Martian Mayhem pentru a putea accesa meniul de salvare.

Fiți pregătiți pentru o vară de groază!

Claude





Kingdom under Fire

Regatul este în flăcări! Şi la Pompieri sună ocupat! Centralaaa! Mai formaţi o dată numărul!

Dacă altfel nu se poate, trebuie să intervină o mână hotărâtă care să rezolve situaţia. Cu găleţile pline, din mână în mână, sau mai bine cu trupeţii, să-l găsim pe piroma-





nul care a îndrăznit să se dea cu orice obiect provocator de flăcări, de la „cribit" la tun. Da, asta este soluţia! Pornim la luptă. Să prevenim alte atacuri care vor face rău plaiurilor pe care le stăpânim. Adică ne implicăm mai adânc în proiectul *Kingdom under Fire* al celor de la **Phantagram**. Şi dacă ne implicăm în ceva, trebuie să adunăm ceva date, să ştim şi noi cam cum stau lucrurile.

Situaţia

Situaţia poate fi conturată prin câţiva factori, care, ca într-un manual alternativ, pot fi grupaţi frumos şi ordonat, să înţeleagă tot omul. Aşadar... Geografie: ne aflăm în ţinutul, mai bine zis continentul, Bersiah. Factori demografici: civilizaţiile luminii (Races of Light), adică oamenii şi elfi, şi cele ale întunericului, orci şi ogrii. Istorie: multe conflicte între cele două părţi conlocuitoare, dintre care s-au distins The War of Xok Knights şi The War of Heroes. Se adaugă şi ceva mitologie, adică zeii celor două civilizaţii (Amoth şi Tobied) care din când în când se mai înfruntă şi ei. Plictiseală mare pe acolo pe sus! În rest, legătura între toate elementele pe care vi le-am prezentat o veţi face singuri, deoarece nici măcar producătorii nu au reuşit să mă facă să înţeleg ceva din press-release-ul lor, aşa că nu are rost să încerc eu să explic vouă care este tărăşenia prin ţinutul respectiv. Ceea ce este limpede este că vom intra în pielea lui Rick Blood (zis şi „The Ruler of Darkness"), un personaj care pe lângă unele calităţi fizice deosebite, dispune şi de arta magiei. Acesta, după ce a subjugat câteva rase reprezentante ale întunericului, încearcă să salveze Azillia, singura regiune în care oamenii încă mai sunt stăpâni. Dar, în forul care hotărăşte soarta acestei regiuni, Rick are mulţi duşmani care nu vor să-l asculte. De aici şi până la o grămadă de bătălii şi lupte







Date tehnice

Gen: RPG-RTS
Producător: Phantagram
Distribuitor: TalonSoft
Data apariției: începutul verii lui 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P II, 233 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

care se vor da într-o îmbinare de strategii turn-based și real-time, în care vom găsi presărate o mulțime de elemente de RPG, nu mai este decât un pas. Toți fanii de Heroes III vor fi bucuroși să afle că *Kingdom under Fire* își propune să ridice standardele în această categorie, și chiar să detroneze liderul.

Personajele

Pe parcursul misiunilor din producția celor de la **Phantagram**, vom interacționa cu nu mai puțin de 70 de personaje, fiecare caracterizat de abilități și lipsuri specifice. Luptele se vor desfășura în 7 medii diferite (se vede treaba că producătorii au o slăbiciune pentru cifra 7). Fiecare bătălie ne va dezvălui câte un aspect al istoriei continentului, și probabil că în momentul în care vom termina jocul vom reuși să ne dăm seama cam cum stau lucrurile prin acele meleaguri. Oare va fi prea târziu? Ceea ce este sigur, este că tânărul Rică Sânge trebuie să asigure triumful rasei umane asupra populațiilor reprezentante ale întunericului, și acest lucru depinde numai și numai de noi. Cu toate acestea, în anumite misiuni nici nu va fi prezent personajul nostru, și va trebui să ne luptăm cam „pe întuneric" fără să avem cunoștință care cine e! Luptă să fie, că altceva nu mai contează. Decât să salvăm omenirea. Dar în focul luptei chiar și țelul suprem poate fi uitat. Atâta timp cât lupta este de calitate, proveniența și aspectul personajelor are mai puțină importanță.



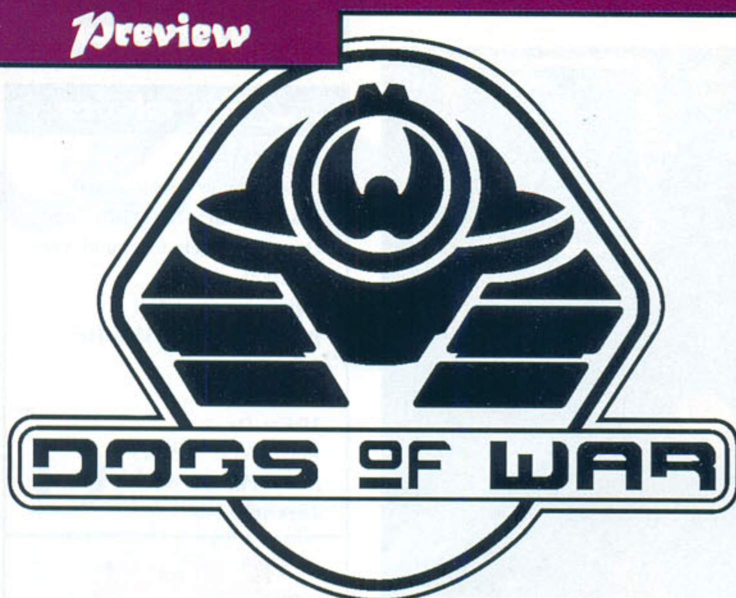
Caracteristicile

Aspectele tehnice ale jocului sunt destul de greu de apreciat în stadiul în care se află producția celor de la **Phantagram**. Cu toate acestea, din screen-shot-uri, aspectul grafic pare bun. Asta chiar dacă nu este vorba despre 3D-ul cu care majoritatea producțiilor noi ne încântă ochii. Jocul se va mișca destul de cursiv, ne promit producătorii, în ciuda numărului mare de unități care se vor implica într-o luptă. Despre sunete însă avem mai puține cunoștințe, dar știm cu siguranță că suportul pentru multiplayer nu lipsește, lucru care pe mulți dintre cei care nu agreează AI-ul (care în *Kingdom under Fire* nu aduce nimic nou) îl vor aprecia cu siguranță. Așadar, fani de *Heroes III*, rămâneți pe frecvența noastră pentru că se anunță ceva destul de asemănător cu producția voastră preferată, și care își propune chiar să o detroneze. Deci, rău nu are cum să fie.





Dr. Pepper





Să fie acest joc etalonul care va defini un nou gen de joc, şi anume TA (Action Tactical)?

Silicon Dreams va încerca la sfârşitul lunii aprilie să ne introducă într-o nouă dimensiune a strategiei 3D, acţiunea desfăşurându-se în anul 2161 într-o lume nouă, Primus IV. Producătorii afirmă că genul căruia îi va aparţine *Dogs of War* nu va fi nici pe departe un RTS, ci unul cu totul opus, şi anume TA (Action Tactical).

„Se făcea că era anul 2114... şi se mai făcea că ploua al naibii!"

Setea umanităţii pentru materiale noi şi necunoscute face ca în anul de graţie 2114 guvernul Pământului să deschidă o colonie minieră pe Primus IV cu unicul scop de a extrage SL18, un derivat al siliconului, ce-i drept foarte preţios pentru ei (de ce? – nu mă întrebaţi, că nici ei nu ştiu!!!) Esenţial este că „băştinoşilor", nişte creaturici mai ai naibii decât monştrii din *Alien Ressurection*, nu prea le convine ce vor drăguţii de „Ărth-lingi" şi trec la represalii, domnule! În orele care au urmat primului val, mulţi mineri şi-au regăsit vocaţia de luptător îndârjit, nu de alta dar o făceau în primul rând pentru pielea lor, şi în cele din urmă atacul a fost respins.

Dar pământenii o ţineau pe-a lor şi gata! SL18 avea un potenţial militar, de aceea au început să ceară cantităţi tot mai mari în acelaşi timp livrând tot mai puţine provizii coloniştilor de pe Primus IV. Dar nici băieţii ăştia nu erau proşti, aşa că „s-au făcut" că în anul 2160 şi-au declarat independenţa. „Să vezi d-aci încolo, frate, lupte între noi şi pământeni, ca în Dacii şi Romanii sau mai rău, ca în Turcii şi Românii", declara 10 ani mai târziu un veteran al războiului Primus-Earth, unui cotidian independent de pe Pământ. Din motive de apărare, coloniştii vor angaja nişte mercenari, War Monkeys (Maimuţicile Războinice!), care să-i ajute pe ici pe colo, ba un convoi al pământenilor distrus, ba o bază operativă şi... tot aşa!

Tu cine eşti, bă?

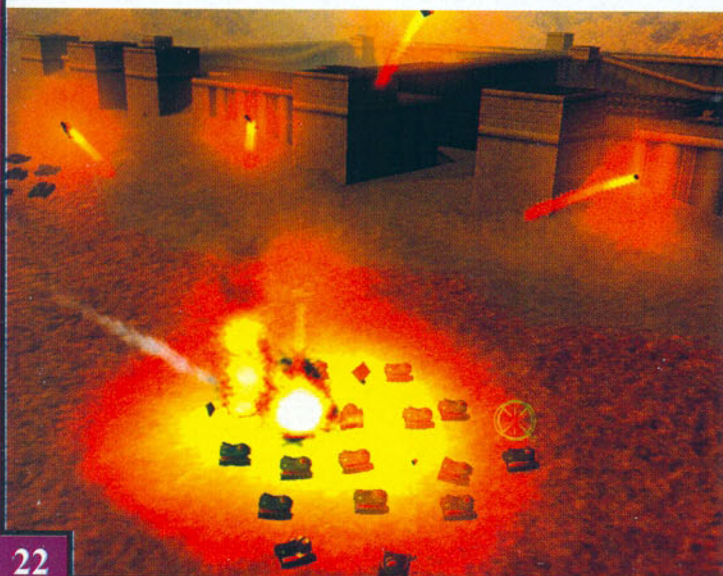
Această întrebare îţi va fi pusă chiar la începutul jocului (mi-am luat libertatea de a o traduce aşa cum se spune pe la noi!) când vei avea posibilitatea de a te alătura Ordinului Imperial (pământenilor) sau Maimuţelor Războinice (coloniştilor) şi ca supliment (că nu ţi-a fost de ajuns), după ce vei termina ambele campanii cu cele două facţiuni, vei putea juca şi cu Mantai, rasa de „alienişori" şi dacă joci cu adevărat bine, la sfârşitul jocului va apărea Sigourney Weaver îmbrăcată ca pe un site XXX!!! Deşi este o glumă, cred că ar avea un efect benefic asupra vânzărilor, dacă producătorii ar face cum am zis eu!

Ordinul Imperial este cel mai avansat din punct de vedere tehnologic, dar fiind departe de planeta mamă sunt puţini la număr, aşa că se vor baza mai mult pe spionaj şi acţiuni precaute, iar din conflicte să iasă cu cât mai puţine victime de partea lor. Pe de altă parte, War Monkeys nu posedă o tehnologie foarte avansată dar sunt mulţi, aşa că numărul de victime nu este mai important ca o victorie obţinută cu ajutorul modulului logistic „mulţi da' proşti"! Mantai nu posedă nici un fel de tehnologie, bazându-se doar pe dinţii lor! Sunt o rasă insectoidă, care preferă lupta corp (de alien) la corp (de om) unde, datorită dimensiunilor foarte mari şi maxilarului dezvoltat, au un avantaj foarte mare!



Alte lucruri demne de menţionat

Dogs of War va include 25 de misiuni single-player, alte opt hărţi special create pentru modulul multiplayer, în toate acestea









Date tehnice

Gen: TA? (Action Tactical)
Producător: Silicon Dreams
Distribuitor: Take 2 Games
Data apatiției: aprilie 2000
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 166 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95
Network: Nu
Joystick: Nu

LEVEL International Games Magazine

jucătorul având posibilitatea să desfăşoare pe câmpul de bătălie mai mult de 35 de unităţi diferite, care pot fi infanterie, tancuri, APC (transportoare de trupe) şi chiar „maşinării zburătăcioase". Pe lângă controlul general al trupelor, jucătorul va avea posibilitatea de a comanda personal unitatea dorită fie că este un tanc sau un lunetist, lucru ce îmi aduce (pe cortexu-mi împânzit şi aşa de prea multe imagini futuristice) aminte de Battlezone 2.

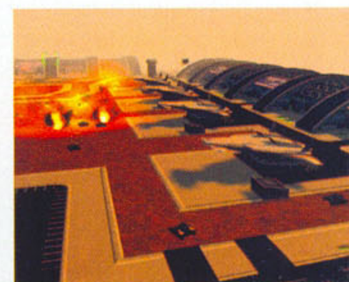


În bătălii vor lua parte până la 200 de unităţi, dar primele scenarii vor avea ca protagoniste doar câteva unităţi „masive" cum ar fi tancurile şi infanteria. Acest lucru va permite ca, în funcţie de experienţa câştigată în luptă, fiecare unitate să obţină câte un rang; va fi capabilă de mai multe acţiuni sau va putea influenţa trupele adiacente (un fel de comandant de pluton dacă vreţi). Aceste lucruri sunt importante, deoarece trupele se vor trece dintr-un scenariu în altul.

Luptele se vor da în arii deşertice sau înzăpezite, producătorii neignorând nici atracţia gamerului pentru misiunile „de fineţe" care se desfăşoară în aglomerări urbane. Plănuirea atacului va fi pusă în practică de jucător dar şi gândirea atacului va fi făcută tot de el, gamerul alegând punctele de intrare şi care unităţi să fie aruncate în focul luptei. Acest lucru va ilustra un plan bine gândit înainte de fiecare misiune. După fiecare luptă „punctele" primite vor putea fi folosite pentru a cumpăra unităţi noi, provizii, sau pentru a le repara pe cele care au avut de suferit de pe urma „conflictului".

Deşi se vrea o „stea" pe firmamentul jocurilor de strategie, producătorii vor avea de înfruntat vechile idei preconcepute ale anumitor gameri care sunt „chitiţi" pe un anumit joc şi nu acceptă ca ceva să fie schimbat, sau vor primi „nota bene" de la cei care sunt pentru nou şi progres. Oricum este greu să lansezi o nouă caracteristică de gen fără ca să ai şi critici, dar ... „nu poţi face omletă fără să spargi câteva ouă"! Cât despre mine, mi-a plăcut ce am văzut până acum şi sper ca produsul final să fie la înălţime.

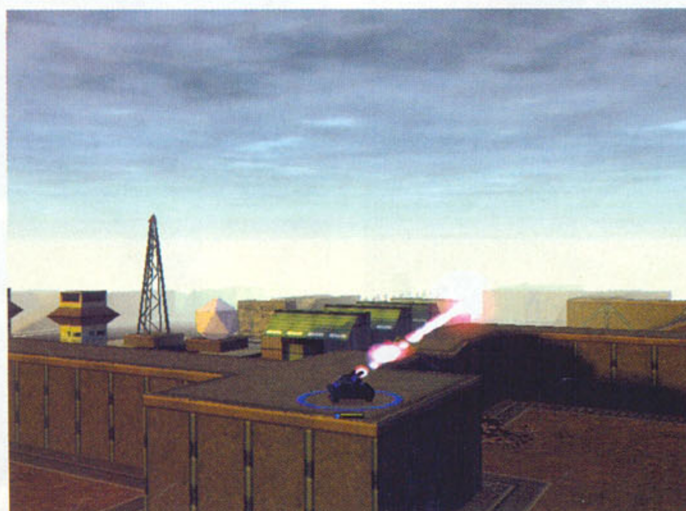
K'shu















Stars! Supernova

A fost o vreme când cucerirea stelelor era meseria maniacilor jucători pe calculator... O fi trecut oare?



Nu știu câți dintre noi își mai amintesc de Stars!. Era un joc de strategie situat în spațiul cosmic, un joculeț simplu și distractiv, fără multe farafastâcuri și efecte grafice. Programatorii (aceiași care au realizat *Excelul* pentru Microsoft) au decis că este mai important ce și cum joci, decât ce se vede pe ecrane. Și astfel am ajuns noi să conducem imense flote stelare prin intermediul unor ferestre de Windows. Ca amiral cu puteri depline, dădeai ordine, culegeai informații și selectai strategiile potrivite indiferent de ce rasă aleseseși să aparții (Humanoid, Antetheral, Nucleotid sau Silicanoid).



Stars! era un joc de colonizare, iar Universul, după cum știm, este decorul cel mai potrivit pentru acest gen de activități. În timp ce alți producători se chinuiau să realizeze cea mai tare grafică și cele mai reușite animații, *Stars!* a pus accentul pe acțiune. Singurele elemente grafice întâlnite erau în fereastra de design a navelor și la replay-ul bătăliilor, dar și acestea erau statice. Cu toate acestea, atractivitatea și jucabilitatea nu au fost știrbite absolut deloc.

Chiar și după atâția ani, echipa care a realizat *Stars!* este încă întreagă, iar membrii acesteia s-au hotărât să aducă jocul lor la standardele actuale. Întrebat asupra motivelor care au determinat această hotărâre, Brian Walker, producătorul jocului a declarat: „Designul jocului a fost schimbat pentru a atrage o audiență mai mare, fără însă a pierde vechii fani. *Stars! Supernova* va avea o adâncime de 24 de biți pe cea mai mare rezoluție suportată de calculatorul utilizatorului. De asemenea, sunetele și intro-ul pot fi numite pe drept cuvânt opere de artă."

Cu degetul pe butonul roșu

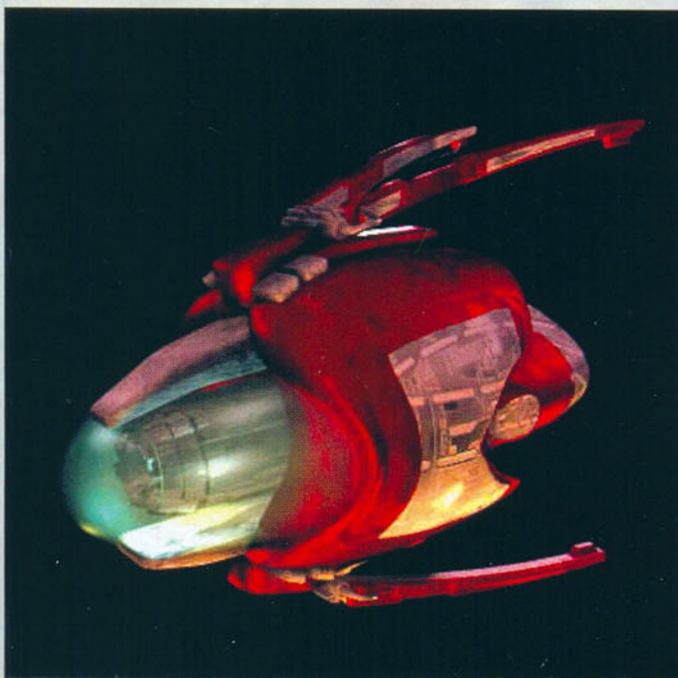
Stars! Supernova se bucură de același micro-management complex ca și străbunul său. Se vor putea seta nivelele de dificultate (ca în vremurile bune), iar cei care vor juca pe Internet își vor putea alege un joc pe măsura lui. Toate acestea combinate cu o interfață „prietenoasă" vor prinde cu siguranță la publicul larg.

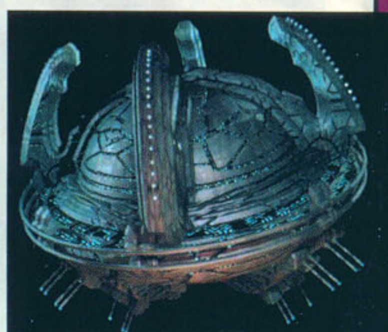
În continuarea declarației sale, Brian Walker afirma: „Tutorialul, atât de apreciat în *Stars!*, va fi acum cu mult mai bun și mai eficient, astfel încât lumea nu va putea spune despre *Supernova* că este un joc greu. Chiar dacă prioritatea numărul unu constă în realizarea unui joc excepțional, nu trebuie să-i alungăm pe aceia care prind mai greu."

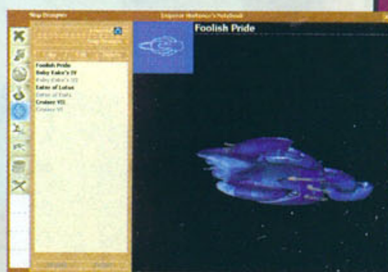
Stars! Supernova este un joc de expansiune (un 4X), de cucerire fie prin metode pașnice, fie prin forța armelor. Grafica și noua

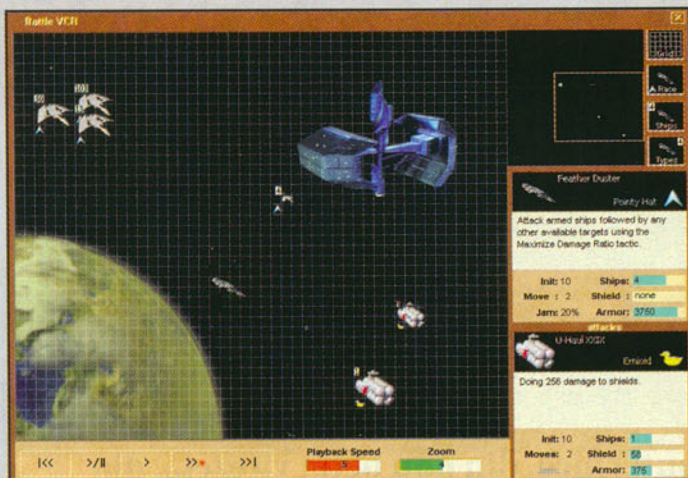
















Date tehnice

Gen: TBS
Producător: Mare Crisium
Distribuitor: Empire Interactive
Data apatiției: toamna 2000
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 200 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Nu
Platforma: Win 95
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

interfață vor face jocul ceva mai accesibil, însă, ca în cazul oricărei strategii, tot va trebui să ne folosim din plin cerebelul. Pentru cei care nu știu, *Supernova* seamănă foarte mult cu *Civilization, Call to Power* și *Master of Orion*, deși la capitolul multiplayer stă mult mai bine. Multitudinea de informații cu care trebuia să lucrezi în *Stars!*-ul cel bătrân constituia punctul lui forte, iar urmașul va avea și el bucățica lui de informații, deși ceva mai puține datorită în primul rând graficii adiționale. Au fost introduse rase noi, alături de care jucătorul va putea să-și genereze propriile creaturi (cu puțină imaginație și o mână de ajutor). Poate, cei care au jucat și prima versiune vor avea un mic avantaj, dar foarte mic, fiindcă relațiile diplomatice s-au schimbat radical. Dar, după cum Brian Walker s-a scăpat: „Încă se mai lucrează la rase, astfel încât multe idei asupra relațiilor dintre acestea mai sunt de prelucrat."

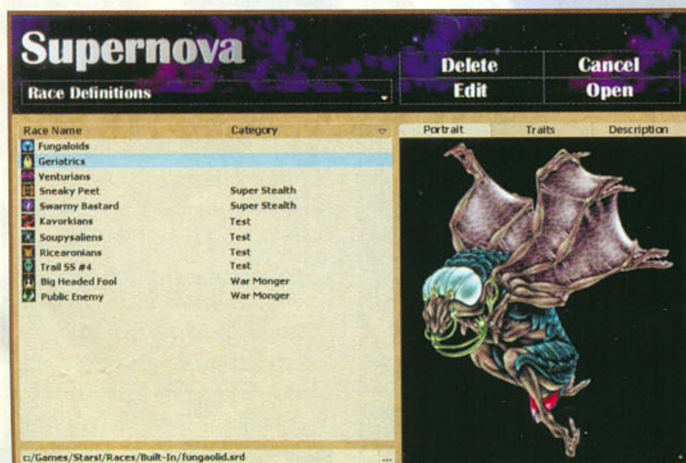
Sfârșitul începutului

Stars! Supernova se anunță a fi supliment excelent pentru *Master of Orion* după care încă mulți mai plâng (apropo, se aud ceva zvonuri despre un eventual *Master of Orion III*). Chiar dacă producătorii au fost destul reticenți la a da publicității informații prea multe. Încă nu știm cât de configurabile vor fi navele (elementul căruia i-am dus dorul cel mai tare în *Birth of the Federation*), cât de mare va fi Universul, cum va arăta, ce surprize ne va rezerva.

Întotdeauna vor exista oameni interesați de jocuri cerebrale, jocuri ce necesită și un pic de gândire nu numai reflexe, iar **Empire Interactive** și-a propus să realizeze cele mai bune jocuri de acest gen. După cum au pornit au toate șansele de reușită.

Cele mai îmbucurătoare vești vin însă de la departamentul care se ocupă cu programarea și editarea AI-ului. Fără nici un pic de modestie aceștia ne-au lăsat să înțelegem că au conceput un AI onest și fair-play. Adică, indiferent de ce nivel de dificultate vei alege, calculatorul va juca cinstit și nu va fura tehnologie și resurse cum se întâmpla în *Civilization*. Sunt curios cum va reacționa o rasă cu care ești aliat atunci când ești atacat. Dacă vă mai aduceți aminte, în *Master of Orion*, aliații nu ridicau nici un deget în ajutorul tău indiferent cât de greu o duceai sub asaltul inamic. Din nefericire pentru noi, *Stars! Supernova* este programat a fi lansat de abia în toamna aceasta, deci vom avea destul de așteptat.

Claude

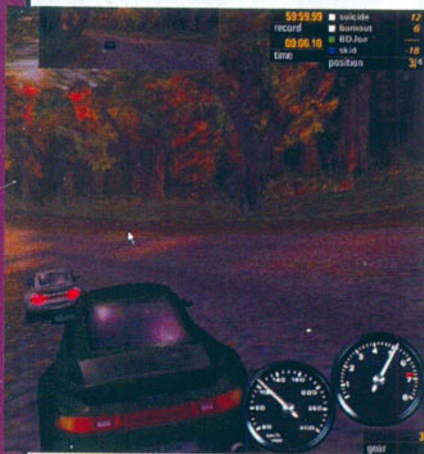












Need for Speed: Porsche

Din nou maşini puternice, din nou beţia vitezei... din nou Need for Speed!!!

La ultima decernare a premiilor Level „Best Games '99 Awards" am avut marea plăcere de a acorda premiul cel mare, la categoria simulatoare auto, unui joc care nu mai avea şi nu mai are nevoie de nici o prezentare – *Need for Speed Road Challenge*. La vremea aceea priveam încrezător spre înaltul cerului (umbrit de alura impresionantă a lui Claude aka redactoru' şef) cu speranţa că cei de la **Electronic Arts** nu se vor opri aici şi că ne vor bucura „sufleţelele" (în cel mai scurt timp) cu o altă provocare care să ne aline Nevoia de Viteză. Hmm... Se pare că speranţele mele (şi... sunt convins că şi ale voastre) nu au fost în zadar pentru că în viitorul apropiat vom avea ocazia să jucăm două simulatoare auto noi al căror titlu începe cu iniţialele: *NFS*.

Unul dintre acestea este dedicat maşinilor de epocă – *Need for Speed: Motor City* (vezi articolul de preview al lui subsemnatu' din numărul din decembrie). Adevărata provocare o reprezintă cel de-al doilea simulator auto, semnat **Electronic Arts**, care, de altfel, are un titlu deosebit de sugestiv: *Need for Speed: Porsche*. Acesta ne va oferi posibilitatea să „alergăm" cu cele mai tari modele Porsche apărute de-a lungul timpului. Se poate spune că acest joc reprezintă o „istorie" a celor 50 de ani de dinastie



Porsche, timp în care constructorul german a „umplut" străzile cu adevăraţi bolizi care au făcut şi mai fac legea pe şosele.



Porsche, un vis devenit realitate virtuală!

Dacă în versiunile anterioare cei de la **Electronic Arts** ne ofereau posibilitatea de a conduce o gamă foarte largă de „bolizi" (Lamborghini Diablo, Ferrari, Mercedes CLK, McLaren etc.), în *Need for Speed: Porsche* lucrurile stau puţin altfel. De ce? Sunt convins că deja „v-aţi prins" despre ce este vorba imediat după ce aţi citit titlul acestui joc. Ei bine, să ştiţi că aveţi dreptate, pentru că în viitorul *NFS* vom putea „alerga" cu nu mai puţin de 80 de modele Porsche, începând cu modelul anului 1948, Porsche 356 Roadster şi terminând cu „furia şoselelor", binecunoscutul Porsche Turbo 996.

Abia aştept să pun „şaua" pe căluţii „putere" de sub capotele acestor superbe şi puternice maşini. Şi... sunt convins că sunteţi la fel de nerăbdători. Foarte mulţi dintre noi au condus o maşină la viaţa lor, dar sunt convins că foarte puţini (aproximativ 0,1 %) au avut plăcerea de a „da talpă" unui Porsche. Am spus „a da talpă" pentru că nu cred că vreunul dintre



noi (cei care ne încadrăm la categoria super-vitezomani) ar putea să meargă încet (ha ha ha) cu un Carrera 911. Eu unul l-aş ţine numai în 7000 de ture (rotaţii/minut). Tocmai de aceea producătorii jocului s-au gândit să realizeze un nou *Need for Speed* care să ne mai domolească pofta de viteză şi care să ne ofere nouă, gamerilor amatori de senzaţii tari la volan, şansa de a conduce o astfel de maşină (din păcate doar virtual).

E rachetă?... E cometă?... E doar Porsche!

Nu este cazul să vă speriaţi pentru că în *Need for Speed: Porsche* vom regăsi foarte multe elemente cu care ne-am familiarizat în versiunile anterioare. Astfel că, se poate spune că ne vom simţi ca la noi acasă. La fel ca şi în ultima apariţie, *NFS: Road Challenge*, vom putea opta pentru o modalitate de joc Career Mode în care vom concura pentru început cu un model Porsche „ceva mai slăbuţ" (dacă se poate spune aşa), căruia însă îi putem face upgrade pe parcursul jocului, cu condiţia să câştigăm cât mai multe curse şi, implicit, bani. Interesant este faptul că preţurile acestor bunuri (cele necesare pentru un upgrade: cauciucuri, frâne, suspensii, motor) vor fi influenţate de cerere, ofertă şi inflaţie.

Pe parcursul jocului vor apărea şi alte modele mai noi, bineînţeles Porsche, iar preţul maşinii noastre va creşte. Există totuşi o singură condiţie şi anume să avem grijă de maşină, pentru că altfel s-ar putea să avem o surpriză atunci când vom dori să o vindem pentru a ne cumpăra un Porsche mai nou şi mai bun. Mă-nţelegeţi? Tocmai de aceea ar fi bine ca după fiecare cursă să trecem pe la garaj pentru a efectua o revizie completă a maşinii şi pentru a remedia astfel eventualele stricăciuni care apar pe parcursul unei curse (dai un ban, dar ştii că maşina va corespunde din toate punctele de vedere la începutul cursei următoare).

Cu acceleraţia la podea...

De data aceasta, cei de la **Electronic Arts** au introdus, pe lângă modalităţile de joc pe care le ştim din *Need for Speed: Road Challenge*, câteva „misiuni" noi cum ar fi derapaje controlate, întoarceri la 360 de grade (cu frâna de mâna sau din acceleraţie) sau o „prinsea" cu poliţiştii. Asta face ca acţiunea jocului să fie mult mai interesantă oferind *NFS*-omaniacilor provocări noi, care le vor ridica nivelul sângelui din adre...ops..era invers. Ce să-i faci...beţia vitezei este de vină!

Despre grafică, sunet sau fizica jocului nu se pot spune prea multe, deocamdată, însă realizatorii jocului promit că vor exista unele îmbunătăţiri care se vor face simţite. Interfaţa jocului va fi una extrem de simplă care nu le va roade prea mulţi nervi celor pe care îi mănâncă talpa de dorul pedalei de acceleraţie (De reţinut: există şi o pedală pentru frână!!!). Dacă nu dispuneţi de un „volănaş" şi pedale, vă recomand să nu încercaţi să apăsaţi butoanele tastaturii cu talpa.

Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Electronic Arts
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Data apatiţiei: vara 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL



Părerea mea este că *Need for Speed: Porsche* va cunoaşte un succes notabil, dar cum am mai înghiţit noi destule promisiuni la un pahar de apă rece, care apoi ne-au produs o puternică indigestie, mai bine să nu ne avântăm în prea multe laude. Să aşteptăm cuminţei (în cockpit-ul maşinilor din versiunile anterioare) şi plini de optimism lansarea pe piaţă, măcar a unei versiuni demo şi cu siguranţă că în acel moment ne vom mai întâlni pentru a discuta mai pe larg despre acest titlu atât de mediatizat. Până când va avea loc acest eveniment (mă refer la lansare şi... nu la întâlnirea noastră), ne putem potoli Nevoia de Viteză cu mijloacele pe care le avem deja la dispoziţie. Mai are rost să vă spun care sunt acestea?!? Vă dau un singur indiciu: de la 1 la 4!

Wild Snake





LEGEND OF THE BLADE MASTERS



Ronin Games ne pregătește o surpriză de zile mari, un RPG cum n-a mai văzut nimeni!

Ronin Games este o echipă formată din câțiva oameni care au „dezertat" de la **Lucas Arts Entertainment** și s-au hotărât că pot și singuri să scoată titluri de calitate. Pe parcursul celor 6 ani cât au lucrat la **Lucas Arts** au fost implicați în mai multe proiecte, dintre care și unele de succes, altele neînregistrând prea multe voturi favorabile din partea gamerilor din toată lumea. Și totuși, **Lucas Arts**, ca să arate că nu sunt supărați pe cei de la **Ronin Games**, le-au acordat drepturile de producție pentru mult așteptatul *Force Commander*, un RTS inspirat din universul *Star Wars*. Și cum un RTS nu le era de ajuns, cei de la **Ronin Games** au țintit în „direcție opusă" și, drept urmare, pe harddisk-urile lor se află în producție și un RPG: *Legend of the Blademasters*.

Erik, file de poveste!

„Odată, demult, Gelozia și Trădarea au distrus regatul, iar gardienii-dragoni au fost alungați, lăsând în urma lor doar Întunericul! Mai rău, cinci Gardieni fără de milă caută pe aceste tărâmuri Ceva, lăsând în urma lor doar distrugere și cenușă fumegând. Pierdut în pădure, Erik Valdemar găsește, ascunsă adânc în inima pădurii, o sabie blestemată care-i va salva viața. De aici încolo Erik va învăța să mânuiască această sabie și, ajutat de puterea ei fantastică, va afla secretul distrugerii regatului său de către cei cinci Gardieni. Așa a început legenda!" – „Spiritul Muntelui"

Această scurtă povestire are menirea să ne introducă în universul oferit nouă de către cei de la **Ronin Games**, un univers magic plin de pericole, în care îl vom ajuta pe eroul nostru, Erik Valdemar, să ajungă la întâlnirea cu propriul destin.

Prin gaura cheii (lărgită numai cât să încapă vorbele)...

Aflăm de la Troy Dunniway, designerul acestui joc, faptul că *Legend of the Blademasters* are foarte multe asemănări cu mai multe titluri apărute deja, cum ar fi: celebrul joc de la **Blizzard** - *Diablo*, seria *Final Fanatasy* sau chiar *Zelda* pe Nintendo 64. Troy ne promite însă că acest titlu va fi o experiență de neuitat, oferindu-ne un AI pe măsură, o mare diversitate de arme și magie și un cadru 3D în care să fim proprii noștri eroi.

!Salvation!

După o luptă aprigă între un puternic vrăjitor și un ordin de cavaleri, cei cinci dragoni care păzeau portalurile către celelalte dimensiuni, au fost închiși în niște săbii magice. La începutul jocului, Erik Valdemar, eroul nostru principal, va fi în posesia uneia din aceste cinci săbii. Misiunea este cât se poate de simplă: recuperarea celorlalte patru înainte ca un vrăjitor rău să le folosească pentru a deschide portalurile aducătoare de moarte. *Blademasters* se va desfășura pe aproximativ 60 de nivele în care Erik va fi prezent în toate dar de prea puține ori singur,























jucătorul putând controla până la cinci personaje, iar la sfârşitul jocului vei putea alege încă un „tovarăş" care să te ajute în lupta finală. Există patru tărâmuri pe care ne vor purta picioarele noastre da aventurieri neînfricaţi. Alvante, o imensă pădure în care începe acţiunea, Kelta, o junglă, Windor, un teritoriu muntos plin de zăpadă şi Vameria, un oraş imens aflat sub pământ.

Chiar dacă majoritatea acţiunii se va petrece în arii deschise, engine-ul jocului va simula şi interioare sau arii subterane. RIDE, folosit de altfel şi în următorul lor titlu *Force Commander*, este acronimul de la **Ronin Interactive Development Engine**, fiind o unealtă foarte puternică care permite producătorilor să modifice jocul pe parcurs, fără a mai fi nevoie de un program intermediar înainte de a-şi vedea ideile în practică.

În + (plus)

... în timpul fiecărei lupte jucătorul va lăsa computerul să preia majoritatea funcţiilor de combat ale personajelor care-l însoţesc pe Erik, bineînţeles după ce a fost setat nivelul de agresiune, arma principală şi secundară, vrăjile şi poziţia faţă de personajul controlat (dacă să-l escorteze sau să atace de unul singur).

... interfaţa va fi facilă, mai ales cea cu ajutorul căreia jucătorul va „casta" vrăjile, fără de care un RPG nu are savoarea necesară. Există 10 arii ale magiei: pe lângă cele patru elemente, Lightning, Dark, Holiness, Mind, Plant, şi Time. Dacă stăm „să despicăm firul în patru" vom afla că cei de la **Ronin Games** au creat 50 de animaţii ale diferitelor vrăji pentru personajele principale, ca să nu mai vorbim de cele 30 unice şi caracteristice oponenţilor.

...când puterea uneia din cele cinci săbii magice va fi invocată, un Dragon-Guardian intră pe câmpul de luptă, un lucru preţios pentru fanii seriei *Final Fantasy* unde poate fi întâlnit un aspect asemănător.

...personajele încep doar cu câteva vrăji, pentru obţinerea altora noi fiind necesară găsirea unor cristale care nu pot fi cumpărate de nicăieri din joc, pentru ele trebuind să ne luptăm, dar, în final efortul luptei va merita.

... punctele de experienţă obţinute vor fi folosite pentru a creşte atributele principale şi cele cinci rezistenţe, pe măsură ce fiecare personaj avansează în grad. Arma principală a fiecărui personaj poate fi îmbunătăţită cu vrăji din cinci arii magice: Water, Wind, Earth, Fire, and Lighting.

... modulul multiplayer va încuraja gamerii la o experienţă de neuitat în care fiecare va trebui să-şi ajute „confratele Blademaster", numai prin această colaborare player-ii reuşind să avanseze în nivelele superioare ale lumii 3D concepută special pentru cei care sunt sătui de lupta continuă între ei şi calculator şi doresc ceva inedit.

În concluzie: „Cu răbdarea se trece marea" şi, oricum, nu mai este mult până în vară!

K'shu



Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Ronin Games
Distribuitor: RipCord Games
Data apatiţiei: vara 2000
Sistem recomandat:
Procesor: P II 300 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

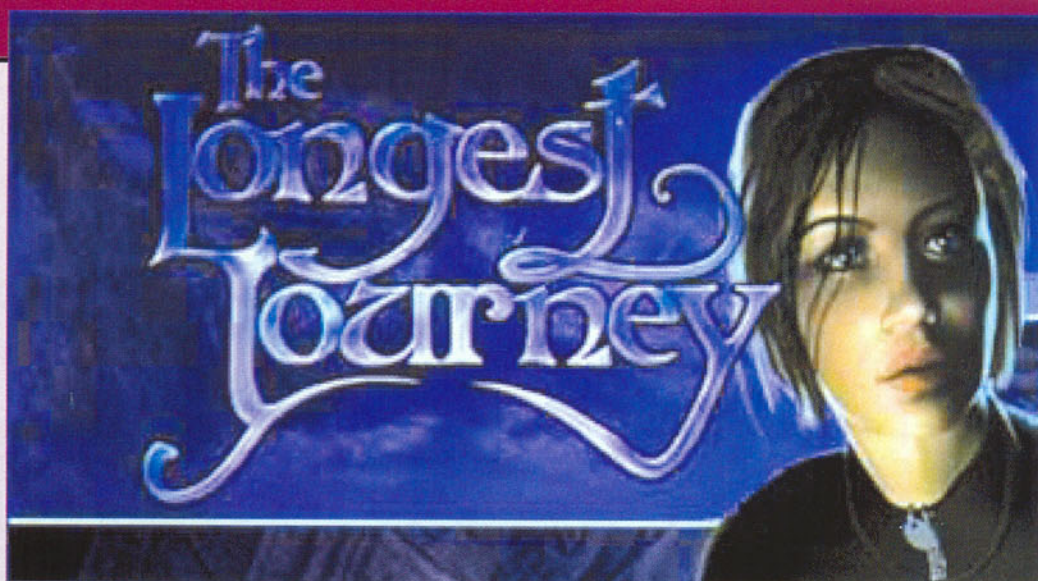












The Longest Journey

Şi dacă ar fi două lumi, una ca produs al tehnologiei iar alta ca produs al imaginaţiei şi spiritului, şi dacă tu ai fi singura persoană care poate trece dintr-o parte în alta, atunci...?



Poate dă bunul Dumnezeu din ceruri să mai joc şi eu ceva cât de curând... nu de alta, dar de o vreme încoace nu a mai apărut nici un joc care să reducă diferenţa de câteva ceasuri bune dintre răsărit şi apus la câteva minute sau să facă dintr-un aţipit, un coşmar menit parcă să te ţină departe de jocul iubit. Zise Claude, acu' câteva zile, că ar trebui să scriem ceva şi despre *Longest Journey*, căci l-am avut demo pe CD acum câteva luni dar n-am apucat să ciripim nimic despre el. Aşadar iată că se iviră două pagini în revistă pentru un preview.

Quest clasic

N-aveam nici cea mai mică idee despre ce este vorba când am auzit titlul jocului... am întrebat cine-l face. „**FunCom**" mârâi Claude de colo... Parcă parcă n-am auzit de ăştia. Asta este, să vedem la site-ul lor despre cine-i vorba. Ei şi cum se încarcă pagina... se aprinse şi becul. Un quest pe care-l mai încercasem cu o fătucă prinsă în visele-i. Dar pe atunci eram într-o relaţie mai aparte cu *Sanitarium*, motiv pentru care am trecut cu vederea silueta apetisant sportivă a personajului principal, April. Cine ştia că nu peste multă vreme aveam s-o admir iar. Pac CD-ul în unitate şi un clic nerăbdător pe setup.exe. Gata merge. Caut şi dau de butonul cu „start journey" după care mă trezesc în faţa unui peisaj mirific demn de-un Jurassic Park sau de-un titlu de genul: „La trei minute de la supa primordială" – artă naivă. Deşi trebuie să recunosc că April era destul de reală ca să te îmbie la o plimbare aventuroasă prin joc. Dau câteva clicuri şi mă trezesc lângă un copac... drăcuşorul din mine îşi face şi el apariţia şi trosc! o creangă în minus pentru copac şi una în plus pentru April, nu că i-ar folosi la ceva... Îşi face apariţia şi primul personaj... mai degrabă un duh de-un verde cum numai prin „dosarele X-Files" mai vezi. Începe pălăvrăgeala din care reiese că domnul verde este spiritul copacului şi că tare mai dispreţuieşte oamenii, mai ales pe cei care nu au altceva mai bun de făcut decât să rupă crengile copacilor. În cele din urmă aflu mai multe, totul se rezumă cam la aceeaşi poveste clasică în alb şi negru: lupta fără de sfârşit dintre bine şi rău, cu toate acestea copăcelul imobil nu pretinde nici un fel de ajutor de la vreun umanoid. La aşa fază se poate ieşi din joc cu inima împăcată, dar prea este îmbietor jocul ca să-l laşi în pace, şi la urma urmelor o să vadă el, spiritul, de ce este în stare un om. Fur o coajă dintr-un cuib de dimensiuni considerabile, o sprijin de creanga tocmai ruptă din copac şi fac cumva să irighez uscătura de copac. Efectul este imediat căci arborele înfloreşte. Rog aşadar pe bunul Verde să mă ajute să pun la loc, în cuib, oul de reptilă ce de rostogolise spre prăpastia abisală ceva mai înainte. Zis şi făcut. Dar pentru ca totul să fie şi mai ciudat apare în zbor şi dragonul vorbitor.



Şi aşa începe...

un quest clasic, un point-and-click de toată frumuseţea. Jucătorul intră în pielea lui April, o studentă la arte plastice care a fugit de acasă pentru a căuta o viaţă mai bună, dar în primul rând pentru a scăpa de tatăl ei, care se pare că nu era pentru ea decât o cruntă durere anală.

Povestea, atât cât e ea de lungă într-un demo, este pe cât se poate de captivantă iar atmosfera pe care au reuşit cei de la **FunCom** să o creeze este şi ea la nivelul unei marijuana de calitate. April trăieşte prin anul 2209, în Newport, oraş numit şi Veneţia dată fiind asemănarea dintre cele două oraşe. Ea este studentă la arte plastice, în timpul liber lucrează la o cafenea iar cât de curând va trebui să participe la o expoziţie pentru care ar fi trebuit să picteze câte ceva... lucrurile nu s-au petrecut exact cum fusese plănuit căci se pare că inspiraţia lui April a fugit undeva în locuri mai răcoroase. Da, în Newport este un început de vară toridă, o zăpuşeală care pare să oprească orice activitate precum ploaia lui



Date tehnice

Gen: Adventure
Producător: FunCom
Distribuitor: FunCom
Data apatiției: mai 2000
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 233 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Nu

LEVEL

Dickens în „Casa Umbrelor", până și ceasul din centrul orașului nu funcționează... eh, mă rog nu funcționează de câțiva ani, de la o mare revoluție pe care orașul a trăit-o, dar, orișicum, simbolul există. De fapt tot jocul se bazează pe astfel de elemente simbolice – mai mult sau mai puțin ermetice – care nu fac altceva decât să prevestească destinul aparte al lui April.

Două lumi - gameplay și storyline

După cum am spus de la început, jocul se desfășoară pe două planuri, unul spiritual – un tărâm al simbolurilor, al viselor, iar altul al științelor exacte, al faptelor empirice; un tărâm al artei iar altul al unui oraș futuristic, fost centru industrial.

Acțiunea jocului nu diferă cu mai nimic de cea a unui quest în genul „*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*", totul se desfășoară la fel, o aventură clasică third person, în care jucătorul coordonează mișcările personajului principal cu ajutorul mouse-ului. Interacțiunea cu mediul înconjurător este pe cât se poate de simplă, vă puteți uita la, sau aduna tot felul de obiecte, puteți vorbi cu o droaie de personaje și aveți de rezolvat o serie de puzzle-uri. Ceea ce face Longest Journey special este grafica 3D și imaginația de care au dat dovadă producătorii, filmele – care, e drept, puteau fi de o calitate mai bună - povestea jocului – care pare a fi mai moderată în absurdități și elemente

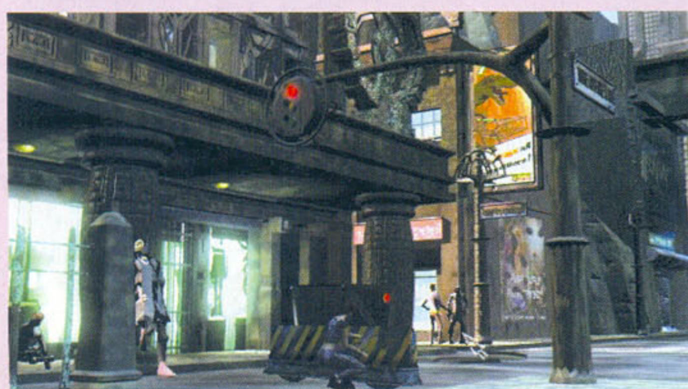


macabre (vezi *Faust* și *Sanitarium*) – dialogurile și last but not least: muzica excepțională. Toate la un loc se pot reda printr-un singur cuvânt: feeling! Nu pot decât să sper că veți apuca să citiți și un review la acest joc, și asta nu peste multă vreme căci versiunea germană e deja pe țeavă... după cum am reușit să aflu, ceea ce înseamnă că mult de așteptat nu mai este.

ThE_eNd









KA-52 :TEAM ALLIGATOR

Simis pregăteşte debutul celui mai temut elicopter rusesc de atac

Simis este una dintre cele mai vechi companii producătoare de jocuri şi este cea care a realizat poate cele mai reuşite simulatoare de zbor. Ultimul lor titlu, *Team Apache*, s-a bucurat de un succes enorm în întreaga Europă, iar continuarea, *Ka-52*, se află deja pe lista celor mai aşteptate jocuri. **Simis** este o companie mai ciudată, dacă putem spune aşa, deoarece acelaşi studio cu aceeaşi echipă a produs de-a lungul timpului mai multe jocuri lansate însă cu diverse label-uri. Nu de mult a apărut *PeaceMaker* lansat sub numele de firmă **Jinxter**, un arcade/action bazat pe o idee luată dintr-un alt simulator de zbor. Mai sunt şi alte jocuri, **Tank Racer**, un joc de curse cu tancuri, iar ultima denumire sub care lucrează, *GlassGhost* se ocupă de producţia unui imens simulator spaţial ce va fi lansat în curând atât pentru PC cât şi pentru Dreamcast (*Jump Runner*).

Mulţi se vor întreba, poate, de ce atâtea „pseudonime". Motivul este unul foarte simplu. Dacă **Simis**, recunoscut pentru simulatoarele sale de zbor, ar fi lansat toate aceste jocuri sub acelaşi label, toată lumea le-ar fi comparat cu respectivele simulatoare în loc să le aprecieze ca pe un produs complet diferit. Acum însă au revenit la vechea denumire, sub care lucrează la continuarea Team Apache-ului, *Ka-52 Team Alligator*, joc estimat a fi lansat prin noiembrie. După cum arată, deja, simulatorul este cu un pas înaintea concurenţei, însă nu trebuie să ne mire, de vreme ce **Simis** are o experienţă în domeniu de peste 10 ani. Ian Baverstock, MD la **Simis**, spunea despre *Ka-52*: „În mod sigur credem că e un produs de clasă. Vom prezenta câmpurile de luptă, campaniile astfel încât jucătorul să se simtă absorbit de acest imens Teatru de Luptă şi nu numai de aparatul pe care îl pilotează. Vom avea o intrigă solidă, ce o să restricţioneze un pic libertatea de mişcare, dar vor exista o





mulţime de variabile şi aceasta este linia pe care dorim să continuăm. Am făcut cercetări serioase în aeronautică şi tehnică militară pentru a crea modelele, dar s-a muncit foarte serios şi la realizarea firului epic. Ne dorim ca jocul să evolueze în direcţia potrivită astfel încât acţiunea şi forţele inamicului vor părea mult mai reale.

Tehnologia

Dacă ai răbdarea să pureci un simulator de zbor, vei observa cât de mult efort, timp şi resurse s-au investit pentru a realiza un astfel de produs, lucruri de care **Simis** nu duce lipsă. Unul din atuurile de care s-a bucurat *Team Apache* a fost capacitatea acestuia de a rula fără probleme şi pe sisteme mai puţin performante. Adevărata artă la un simulator de zbor este să creezi un engine scalabil. Parafrazând unul din programatorii de la **Simis**: „Este uşor să faci ceva pentru sistemele de top, adevărata provocare însă constă în realizarea acelui ceva pentru calculatoare slabe." Trebuie să fii foarte atent pentru a nu răpi din frumuseţea gameplay-ului atunci când te decizi să tai ceva pentru computerele îmbătrânite. În *Ka-52*, pe sistemele mai slabe se va pierde mult din bogăţia detaliului şi a câmpului de luptă, dar gameplay-ul nu are de suferit absolut deloc (vom vedea la lucru o versiune îmbunătăţită a engine-ului Daedalus prezent şi în *Team Apache*). Să presupunem că un front conţine





10.000 de obiecte, dintre care 250 sunt active la un moment dat. Pentru a menține realitatea, mii de obiecte trebuie modelate, iar cu cât te apropii de ele să fie din ce în ce mai detaliate. Pentru a suporta asemenea solicitări calculatorul tău trebuie să fie cel puțin un PIII la 550 MHz. Coboară însă ștacheta la un P200 și ai să vezi cât de mult se pierde. Programatorii trebuie să se asigure că atât gamerul care dispune de un PIII cât și cel cu P200 vor avea parte de aceeași experiență de joc.

Pentru unii, simulatoarele de zbor sunt plictisitoare, pentru alții prea grele. Ian B. este însă de altă părere: „Cel mai apreciat aspect al lui *Team Apache* a fost balanța obținută între jucabilitate și acuratețe. Aveam acolo atât acțiune cât și originalitate. Nu trebuie să modelezi orice, până la ultimul șurub, pentru a-i oferi jucătorului o experiență reală. *Ka-52* nu este foarte tehnic, nu trebuie să iei cursuri de pilotaj pentru a-l putea juca. Pur și simplu îl instalezi și în cinci minute poți pilota cu succes un elicopter. Se pomenește mereu de engine-uri mai bune, de respectarea cât mai exactă a legilor fizicii, dar cum percepe un jucător toate aceste elemente? „Iată un lucru greu de explicat. Depinde ce se înțelege prin acest „mai bun". Dacă înseamnă mai realist, atunci răspunsul este nu. Am luat această decizie fiindcă știm exact ce vrem să realizăm cu modelele noastre. Dacă înseamnă o mai bună experiență de joc, un feeling mai bun și o mai bună abordare a mijloacelor de joc, atunci răspunsul nostru este da. Mulți oameni nu știu mai nimic despre fizica aeronautică, pe mulți nici nu-i interesează. Nici jucătorii avizi de simulatoare de zbor nu știu atât de multe pe cât le place lor să creadă că știu. Există chiar piloți care nu cunosc multe detalii ale acestei ramuri ale fizicii. Totul se bazează pe simț. Piloți experimentați de Apache au afirmat despre joc nu că se comportă ca un Apache, ci că se simt ca într-un Apache." (Ian B.).

Noutăți

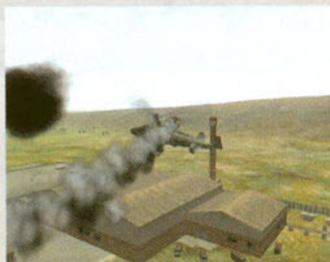
Și, la urma urmei, ce aduce Ka-52 nou? Cele mai vizibile diferențe se vor observa în domeniul vizual. Aparatele vor avea mai multe animații, vor fi mai detaliate. De asemenea se lucrează intens la engine-ul ce va randa terenul. Acesta va fi capabil să prelucreze un număr foarte mare de obiecte. De obicei, simulatoarele de elicopter stăteau foarte prost la capitolul reprezentarea terenului, iar acest lucru dorește să-l schimbe **Simis**. Alegerea elicopterului rusesc de asalt *Ka-52 Alligator* ca primadonă nu a fost întâmplătoare. **Simis** dorește să exploreze noi strategii și tactici de luptă (deja se știe că piloții și aparatele fostei Uniuni Sovietice aveau metode complet diferite de abordare a confruntărilor față de americani). De asemenea, *Ka-52 Alligator* este răspunsul rușilor la Apache Longbaow-ul american. Practic, primim cadou o jucărie complet nouă, un elicopter super-dotat.

Ka-52 Team Alligator conține două campanii (Bielorusia și Tadjikistan) alături de încă una pentru antrenamente și multiplayer (Siberia). Echipajele elicopterelor vor câștiga experiență de-a lungul campaniilor. Astfel poți transforma tineri recruți în veterani fără probleme, cu o condiție: să ai grijă de ei. Echipajele pot fi salvate în niște fișiere separate pentru a putea fi folosite ulterior pe alte calculatoare sau chiar pe Internet. Experiența nu va fi greu de realizat, de vreme ce frontul va fi populat cu nenumărate vehicule de război, toate modelate cât mai aproape de realitate și cu un comportament neașteptat de realist.

Toate misiunile, indiferent din ce campanie fac parte, vor putea fi folosite în multiplayer, în misiuni cooperative ce permit până la șase jucători. Vor exista și, deja clasicele, moduri deathmatch și head-to-head. Vor exista și un număr special de misiuni create special pentru multiplayer.

Simis și-au asumat o responsabilitate enormă, aceea de a crea simulatorul de elicoptere perfect. Experiența lor în domeniu, ambiția și dăruirea cu care lucrează ne dă speranțe într-un produs revoluționar, lucru de care ne vom convinge nu peste mult timp.

Derek dela Fuente





Date tehnice

Gen: Simulator elicoptere
Producător: Simis
Distribuitor: GT Interactive
Data apatiției: noiembrie 2000
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 200 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Da

LEVEL













Nu că ard de nerăbdare, dar nu-mi mai găsesc locul în redacție de neastâmpărul cu care aștept apariția jocului din titlu.

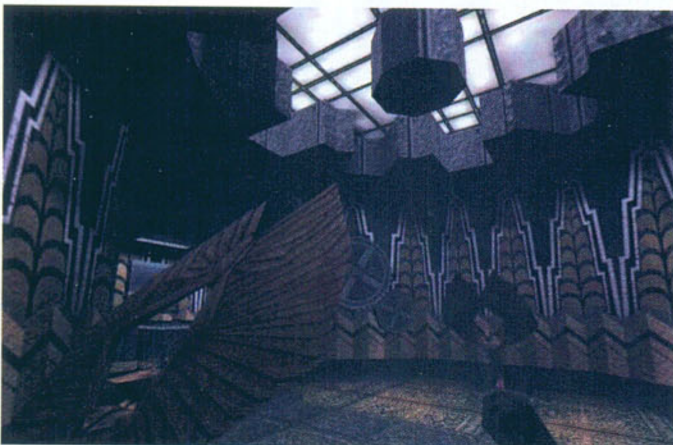
Clopotul ... Clopotul se mișcă! Deci, fantomele care bântuie noul engine grafic Dark II își fac datoria. Re-set, și de la capăt. Nu sunt nici un fel de fantome, pur și simplu clopotul care bate în chiar clopotnița din care pornești în nivelul oferit ca demo al *Thief 2*, clopotul, deci, se mișcă. Acesta a fost primul lucru care m-a izbit în momentul startului în misiunea demo, pentru că în *Thief – The Dark Project*, cele două clopote peste care dai (unul în catedrala bântuită și celălalt în camera cu relicve sfinte din palatul hammeriților), nu mișcau de nici o culoare, oricât te-ai fi agitat pe lângă dânsele cu blackjack-ul (micul ciomag de plumb) sau cu sabia. Am tras deci concluzia absolut firească, și anume că la o asemenea fundamentală îmbunătățire a jocului cum este mișcarea clopotelor, semnele sunt de bun augur pentru toate lucrurile noi și bune pe care le bănuim a se afla în continuarea misiunii demo.

Aleea hoțului

Ei bine, fără a fi neapărat un lucru foarte nou, este vorba aici de exploatarea la justa valoare a posibilităților de realizare a exterioarelor cu engine-ul Dark II. Dacă stăm bine să ne scotocim memoria, parcă-parcă ne aducem aminte că într-unul din nivelele din *Thief – The Dark Project*, și anume în acela în care trebuia să parcurgi un cartier bântuit al orașului, în căutarea unei posibilități de a pătrunde în catedrala bântuită, ne aducem aminte deci că se putea ajunge pe diverse cornișe de pe fațadele caselor, inclusiv la etajele superioare, ba chiar și pe acoperișurile caselor.

În nivelul demo al *Thief – The Metal Age*, această posibilitate este singura de a merge mai departe în joc, pentru că jos te așteaptă gărzile orașului, sau, în cazul în care pici din înaltul mansardelor, moartea. Dar, nu numai că te plimbi pe acoperișuri de case, dar și la capitolul mișcări (vezi gameplay), s-a mai adăugat o posibilitate. Când sari între două case, pe deasupra unei porțiuni de hău, te poți agăța in extremis de cornișele casei înspre care ai executat saltul – manevră care nu mi-a ieșit totdeauna și de aceea m-am cam ales cu capul spart de tot.

Iată deci că meseriașii de la **Looking Glass** nu se lasă pe tânjală, și procedează precum am semnalat deja în review-ul la versiunea Gold a *Thief – The Dark Project*. Adică exploatează la maxim engine-ul Dark, pe care îl întorc pe toate părțile, scornind te miri ce pentru a-l pune la lucru. Iată, și acest demo ne arată această străduință a producătorilor. De aceea, mă întreb cu nerăbdare, ce vor mai născoci aceștia în Thief 2.



Având în vedere talentul și inspirația nesecate de care au dat dovadă, tare mi-e mie că *Thief 2* va confirma, și chiar mai mult decât atât. Numai că o floare nu-i suficientă, să vedem dacă într-adevăr vine primăvara.



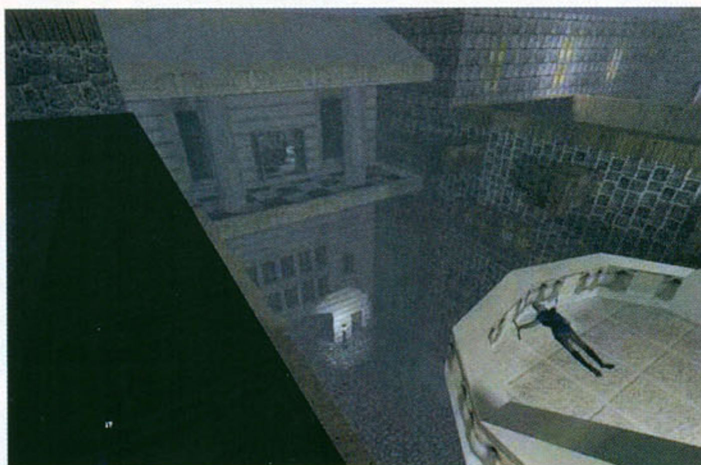
Povești colaterale?

Un alt aspect de competența oftalmologiei și O.R.L.-lui, adică un aspect care sare-n ochi și urechi, este cel al poveștilor secundare, să le zicem, cu care se intersectează storyline-ul jocului pe parcursul desfășurării acestuia.

Spre exemplu, pătrunzând prin efracție într-o mansardă, descoperi că ai nimerit în laboratorul unui fel de om de știință. Citind o parte a jurnalului acestuia, descoperi chiar mai mult decât atât, și anume că este vorba de un astronom care și-a pus în gând să trimită o navă către o planetă albastră pe care a observat-o pe cer. La momentul respectiv nu m-am putut opri să cad în visare, sperând că jocul, în versiunea sa finală, se va transforma în ceva grandios. Adică, orașul (în continuare nenumit, în mister) se află pe o altă planetă decât pe Pământ, și ar urma ca savantul să trimită o navă spre acesta, având poate chiar pe Garret în ea, și astfel *Thief* ar căpăta noi și nebănuite dimensiuni cosmice (pe lângă cele astrologice care alcătuiau substanța subtilă a Proiectului „Întunericul"). Bine, acum, faza cu nava se dovedește momentan stupidă (cu trimitere la măruntaiele primului său pilot de încercare, împrăștiate peste statuia din piața centrală a orașului), și mi-a servit doar sub aspectul unui strașnic amuzament și al dobândirii unui explozibil foarte puternic cu care am aruncat în aer ușa unui mic arsenal. Dar, zău, tare mi-ar plăcea să fie o sfârâială și cu nava aia așa-zis cosmică.

Apoi, o altă poveste cu care m-am întâlnit în drumul meu spre turnul mecaniștilor a fost cea a unui fel de astrolog sau magician care vorbește într-un jurnal despre o anumită magie dobândită dintr-o carte, un procedeu de a ajunge deasupra vieții și a morții. Senzația pe care mi-a lăsat-o această

mărturie a fost foarte puternică, deschizând, din nou, largi posibilităţi pentru desfăşurarea stranie şi neaşteptată a jocului, în misiunile ce vor urma. Dar, vor exploata producătorii aceste căi, aceste poveşti? Sunt ele colaterale, numai?



AI

Nu am observat noutăţi în acest demo, în ceea ce priveşte comportamentul AI-ului. Poate doar o acuitate vizuală şi auditivă sporită, care, combinată cu dispunerea diabolică, pe alocuri, a gărzilor, sporeşte dificultatea jocului pe nivelul Expert. O noutate care m-a bucurat a fost aceea că se pot lua săgeţi din cucura soldaţilor căzuţi. Numai în număr de trei, sunt totuşi folositoare dacă te vei întâlni cu un păianjen sau un alt fel de monstru.

Însă partea în care AI-ul oferă cu adevărat ceva nou este cea a acţiunilor neprovocate de jucător. Cum ar veni, spre exemplu, o bătaie cu săgeţi, un duel doi contra doi pe deasupra străzii între trupe de gardă ale unor nobili. Cauza, o insultă adresată de unul dintre aceştia celorlalţi, o batjocură la adresa onoarei îndoielnice a stăpânei acestora. Urmarea? O ploaie de săgeţi schimbate între cele două părţi.

Aspectul interesant, chiar practic al unei atari întâmplări este acela că poţi profita de ea pentru a strecura tu însuţi câteva săgeţi bine ţintite, ce nu vor fi remarcate în context. Acţiunea logică a jucătorului este aceea de a face ca de nici una din părţi să nu rămână în urma confruntării doi soldaţi, ci numai unul singur. Demenţială ideea celor de la **Looking Glass**!

O singură problemă am de ridicat aici. Am întâlnit în Turnul Mecaniştilor acei servitori de alamă de care se spune că se folosesc aceştia pentru treburile casei. Deşi de alamă, servitorii cu pricina cădeau ca frunza din vii când îi trosneam cu blackjack-ul. Să sperăm că fraţii lor mai mari, ajutoarele de alamă ale şerifului Truart vor fi mai capabili, că altfel ...

Chef cu femei sedentare

Nu că ar fi grase, dar stau pe loc. La cheful de nobili din Turnul Mecaniştilor nu mişcă nimeni. Toţi stau de poveşti, unele interesante, altele doar mimate din vârful buzelor. Şi nimeni nu dansează. Nu că aş fi vrut ceva mişcări senzuale, mai un dat din buric, mai o mână pe o ţâţă, dar nici chiar aşa. Ce dracu, şi nobilii se lipesc, nu-i aşa? Şi o ocazie mondenă este numai bună în acest scop.

De fapt, ceea ce m-a iritat a fost faptul că, după ce i-am ameţit pe cei doi mecanişti din salonul în care avea loc petrecerea, m-am dus pur şi simplu cu blackjack-ul în mână şi i-am pleznit fără nici un fel de probleme pe toţi cei de faţă. Ceea ce nu mi se pare normal, decât cu o singură condiţie. Aceea ca, datorită faptului că m-am lăsat văzut de către cei aflaţi în Turnul Mecaniştilor, curgerea ulterioară a jocului să fie alta decât aş fi rămas în umbră. Pentru că ăsta este unul din puţinele lucruri pe care le-aş reproşa la Thief – acela că dacă ai terminat cu bine o misiune, altceva nu are importanţă. Spre exemplu, faptul dacă ai fost văzut şi recunoscut. Şi de aici impresia că jocul este prea puternic canalizat într-un storyline suprinzător, epocal, dar totuşi liniar. Vor fi schimbări în *Thief 2*?



Să fie poveştile colaterale răspunsul?

Cam atât am avut de observat în legătură cu demo-ul de *Thief - The Metal Age*. Ar mai fi poate de spus despre felul în care filmul introductiv, cutscene-ul şi mai ales versurile hammeriţilor ne introduc în atmosfera jocului – aici se zbate aripa geniului la tâmpla celor de la **Looking Glass**. Apoi, grafica este mai complexă, clădirile sunt mai amănunţit realizate, atât sub aspect al culorii, cât şi al arhitecturii. Dar, fiind cazul să mai rămânem în nedumerire sub anumite aspecte până vom putea scrie şi un review la *Thief – The Metal Age*, cel mai bine este să mă opresc aici, aşteptând.



Marius Ghinea

Date tehnice

Gen: Simulator elicoptere
Producător: Simis
Distribuitor: GT Interactive
Data apariţiei: noiembrie 2000
Sistem recomandat:
Procesor: Pentium 200 MHz
Direct 3D: Da
MMX: Da
3DFx: Da
Platforma: Win 95/98
Network: Da
Joystick: Da



Tonic Trouble

Şi dacă morcovii din supă vor să-ţi ia gâtul, iar roşiile din salată au dubii violente în ceea ce priveşte dreptul tău constituţional la respiraţie, înseamnă că Tonicul le curge deja prin vine ...

De unde şi până unde să aibă morcovii şi roşiile vine? Hm, iată că se poate, în urma unei stranii metamorfoze, care a dat peste cap tot ceea ce ştim noi despre, lume, viaţă şi legume. Iar la originea acestei metamorfoze stă neglijenţa unui biet extraterestru în călduri.

Iubirea, motorul Universului

Carevasăzică, într-o zi cu soare, trecea prin spaţiul din preajma Terrei o navă spaţială extraterestră.



Dar, pentru că în spaţiu noţiunea de zi nu îşi are rostul, iar sori sunt mii şi mii de miliarde, s-ar putea înţelege că şi cu nava spaţială ceva nu era în regulă. Şi cât adevăr în această presupunere, căci, dacă ne facem urechile pâlnie (stelară, fireşte), vom auzi cum înlăuntrul navei, pe un anume coridor şi în faţa unei anumite uşi, deocamdată închise, cineva îşi dă frâu liber hormonilor, nu, nu prin metode ruşinoase, ci behăind un textuleţ de amor şi făcând propagandă negativă rivalului său. Dar, ghinionul naibii, se vede treaba că acesta era deja bine mersi la pijamale cu ţinta amoarelor disperatului de pe coridor. Fapt pentru care, în locul unei făpturi delicate de sex împotrivit, îşi face apariţia în cadrul uşii chiar rivalul, nervos, cu muşchii aprig înfoiaţi sub un maieu purtat mai mult pentru a pune în evidenţă fibra, decât în scopuri înveşmântative.

Un ED aruncă o Gola ...

Numai că Ed, cel cu serenadele, este mic, slăbuţ şi deloc tupeist, astfel încât este victima sigură a ţapănului său rival. În ultimul moment, practicând optimismul şi văzând partea sănătoasă a fugii, Ed reuşeşte să scape de furia acestuia. Dar, din nou ghinion major, din neatenţie face ca o doză de Tonic extraterestru să scape în afara navei şi să cadă finalmente pe Pământ. Unde, un beţivan notoriu, pe numele său Grogh, îl găseşte şi îl utilizează în scopul dobândirii supremaţiei mondiale a persoanei sale alcoolice – voi spune deci că Grogh doreşte ca în locul elitelor, conducerea omenirii să revină etilelor.

... şi un om de ştiinţă o studiază

În sprijinul lui Grogh vine un farmacist. A cărui înclinaţie spre malefic îşi are adânci rădăcini în traumele copilăriei. Imaginaţi-vă, părinţii săi îl puneau să mănânce supă fierbinte!! Puternic săpat de aceasta la baza credinţelor sale despre umanitate, umanism şi umanioare, farmacistul va face tot posibilul pentru a se răzbuna pe oameni şi legume. Şi va deveni mâna dreaptă a lui Grogh, fabricând pentru acesta o băutură a cărei formulă este inspirată de Tonicul pierdut în spaţiu de Ed – periculoasa Grogha Gola. Această băutură are efecte cumplite asupra a toţi şi toate – oceane apar şi dispar, munţi răsar din senin în mijlocul

someone a bit more ...er, well, a bit less purple.
Anyway, the main thing is to get the can back from Grogh. To start off, you've got to free my father, the Doc. He's a brilliant inventor. Once he's free, I'm sure he'll be able to help you.

câmpiei, iar alternanța deal-vale-deal-vale este inversată, devenind vale-deal-vale-deal (fapt pentru care în balada populară „Miorița" se dă totul peste cap, măicuța bătrână complotează cu fluierul de fag ca să-i sterilizeze pe câini, brâul de lână se dovedește a fi de fapt biciul de lână, ciobanii europenizați și fără prejudecăți pun de un menage a trois, Soarele și Luna au o mică fabricuță de artizanat și oferă spre vânzare cununile pe care le împletesc, pentru a plăti tratamentul Mioriței; sărmana, complet depășită de evenimente, s-a retras într-un azil din însorita Oltenie, unde personalul specializat încearcă să-i lăiască bucălăile, pentru a o readuce la forma care a consacrat-o).



A înnebunit păpușoiu' !

Dar partea cea mai periculoasă a folosirii Grogha Gola este dată de efectul acesteia asupra vegetalelor, care capătă viață dar mai ales o teribilă dorință de a distruge totul în cale. De aceea, mulțimile înfuriate de morcovi, tomate, napi, porumb, ciuperci, piper și fasole, vor fi cei mai înverșunați dușmani ai lui Ed.

Ehe, îl uitasem pe Ed! Micul extraterestru a fost trimis pe Terra de către completul de judecată care a cumpănit asupra felului în care poate fi pedepsită neglijența acestuia. Numai că operațiunea de recuperare a dozei de Tonic nu a decurs conform planului, și iată-l pe Ed în ditamai încurcătura. Aflat pe un Pământ în care răul și mai ales ramul îi sunt dușmani, în care fasolea te ia de gât și roșiile te fac bucățele, Ed nu are prea multe șanse de scăpare fără prieteni. Pe care îi găsește în persoana unui savant și a fiicei sale. Evident, Doc, savantul, este trăsnit, iar mașinile pe care acesta le-a inventat au scăpat complet de sub control – spre exemplu, un Robot Dulap, care îl ține pe Doc într-o „colivie de aur", încercând să-l protejeze și să-l păstreze în cea mai bună formă, chiar împotriva voinței acestuia.

Apoi, Suzy, fiica savantului, este, mă scuzați, o mică poamă, dar care nu este afectată de Grogha Gola, precum celelalte, deoarece este o poamă la figurat – ușurică, fără profunzimi, cu chef de flirt dar mai ales enervată de dispariția lumii civilizate, adică a celei producătoare sau consumatoare de modă. Deși Ed este departe de a semăna cu modelul masculului ideal care populează visele lui Suzy, aceasta trebuie să se mulțumească cu atât, pentru că Ed este singurul ce mai poate restabili ordinea într-o lume în care Grogha Gola a făcut să se ducă pe pustii liniștea și pacea magazinelor cu rochii, pantofi și sulimanuri.



Să râzi, sau să te joci?

Efectiv, nu știi ce să faci mai întâi. Pentru că jocul este precum story-ul și personajele. De aceea am oferit un spațiu extins acestora în încercarea mea de review la *Tonic Trouble*. Dar, ca orice joc din familia *Rayman*, am fost întâi cucerit de umorul candid, ușor naiv, al personajelor, de abundența de culoare, la propriu și la figurat, de senzația aceea de lume pestriță în care orice este posibil, dar nu pentru a curge mai mult sânge și a se întâmpla mai multe nenorociri. Nu, surprizele în *Tonic Trouble* sunt întotdeauna plăcute, și cu o oarecare tentă de umor absurd, dar copilăresc – o alăturare fericită ce caracterizează foarte bine maniera **UbiSoft** de a aborda jocul pentru calculator.

Apoi, este de bun augur pentru jucători varietatea locurilor în care va ajunge, în pielea personajului Ed. De pe o pârtie de schi în câmpii, apoi în peștera în care se află Doc prizonier al propriei creații, apoi în cartierul general al legumelor sau în umbra castelului din Nord, unde se află Grogh, într-un canion plin de lavă și vârtejuri în care Ed va trebui să zboare cu mare atenție și îndemânare, într-o oală cu presiune sau într-o piramidă a puzzle-urilor, jocul ne trece prin toate probele de îndemânare și inteligență necesare pentru a aduce la bun sfârșit acțiunea unui third person de tot hazul. Și să nu vă mirați când, la un moment dat, Ed va trebui să se deplaseze sărind cu un băț cu arc, sau să se dea pe fund în jos pe pantele înzăpezite ale munților!



Până la urmă, concluzia mea este clară: dacă vrei ca roșul cu care umpli monitorul să nu fie de sânge, joacă *Tonic Trouble*! Va fi mult mai interesant să storcoșești roșii și fasole, decât să înoți în clasicele cheaguri de sânge. Mai ales pentru mine, bucuria de a face varză niște morcovi a fost cu atât mai mare cu cât, în copilărie, am fost traumatizat de părinții de pe marginea supei, care îmi spuneau mereu: „Mănâncă și morcovii, pe ăia de ce îi lași în farfurie?".

Marius Ghinea

Date tehnice

Gen: Platformă
Producător: UbiSoft
Distribuitor: UbiSoft Entertainment
Ofertant: UbiSoft România
Tel:01-2316769 Fax:01-2316766
Sistem recomandat: P 166 MHz 32 MB RAM, MMX, multiplayer, 3DFx, Win95

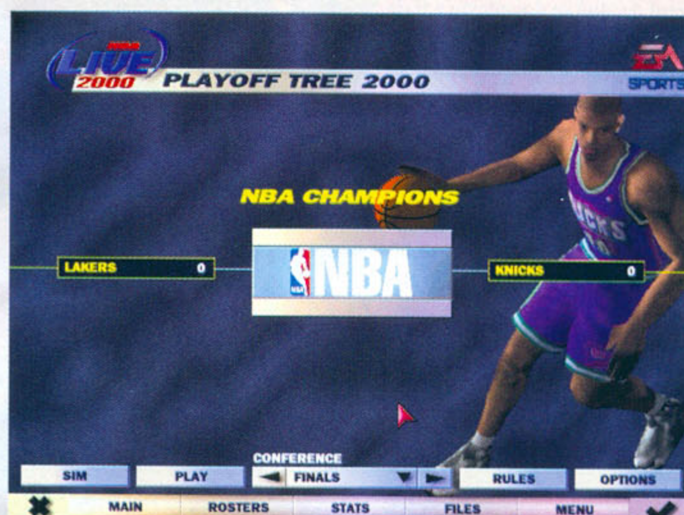
Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	19/20
Storyline:	04/05
Impresie:	08/10

LEVEL 84

NBA Live 2000

Michaeeeeeeeeeeeel!... Nu Jackson, ci celălalt J... Michael Jordan care apare pentru prima dată într-un simulator de baschet



De câţiva ani buni încoace ne-am obişnuit ca prin noiembrie-decembrie canadienii de la **EA Sports** să ne bucure sărbătorile cu noi şi noi simulatoare ale sporturilor preferate. Cum la mine acest sport se numeşte baschet nerăbdarea cu care aştept sfârşitul de an este cu atât mai mare atunci când este vorba de seria *NBA Live*. Dacă anii precedenţi au constituit un voiaj de plăcere pentru studiourile canadiene, nimeni îndrăznind să atace acest segment de piaţă, în acest an situaţia s-a schimbat. **Microsoft** a ridicat mănuşa şi a lansat la începutul toamnei *Inside Drive 2000*, un simulator de baschet foarte reuşit, iar **Fox Interactive** au încercat şi ei mare cu degetul, doar că a fost prea mult pentru ei. Pe fondul acestor apariţii, **EA Sports** a lansat fără nici o frică, după cum ne-a obişnuit, propriul lor simulator *NBA Live 2000*, iar, dacă o să aveţi suficientă răbdare să parcurgeţi articolul până la capăt, veţi vedea şi de ce le-au lipsit scrupulele.

NBA Action

Seria *NBA Live* este alături de noi de o bucată bună de timp, *NBA Live 2000* fiind al şaselea joc al seriei. De la primul joc al seriei şi până la ultimul s-a putut observa o evoluţie constantă, înspre bine, şi de fiecare dată am fost tentaţi să spunem: Gata! Până aici! Mai mult de atât nu se poate face în acest domeniu!... Şi de fiecare dată **EA Sports** ne contrazice. *NBA Live 2000* a apărut şi el pe piaţă cu o serie întreagă de îmbunătăţiri şi surprize dintre care una ne fură privirea încă din rafturi. „Exclusive Michael Jordan in the game!"... scrie mare pe cutie şi nu trebuie să ne mire de vreme ce aceasta a fost poate cea mai mare doleanţă a fanilor seriei, poate chiar mai mare decât grafica superbă şi realismul simulării. Până acum, nimeni nu a avut dreptul de a folosi numele lui Jordan într-un joc de baschet. De data aceasta **EA Sports** a tras de toate sforile posibile şi ne-a mai realizat un vis. Pe lângă Jordan vom putea juca şi cu alte mari legende ale baschetului american (Larry Bird, Magic Johnson etc...) jucători care, deşi s-au retras demult, unii chiar au şi murit, vor putea totuşi fi achiziţionaţi în echipa ta şi folosiţi în ligă.

Dacă a dispărut modul career introdus de versiunea 99 a jocului, au apărut în schimb altele mult mai interesante dintre care de menţionat este cel de „one on one with Michael Jordan". Toate simulatoarele sportive lansate de **EA Sports** anul acesta au avut un numitor comun: introducerea expresiilor faciale. *NBA Live* nu putea să se abată de la această regulă. Pe lângă faptul că toţi jucătorii seamănă aproape leit cu sosiile lor reale, mai dispun şi de nenumărate expresii faciale prin care să-şi exprime bucuria sau indignarea. Pentru o şi mai mare accentuare a spectacolului din teren s-au introdus acele player cut-scenes, care pot fi dezactivate în cazul în care v-ţi plictisit de ele (mutare recomandată de altfel şi celor cu sisteme mai puţin performante).

Dar cele mai importante îmbunătăţiri au fost aduse gameplay-ului şi AI-ului, modificări ce pot scăpa unor ochi neavizaţi. Deşi se mai păstrează încă o undă de arcade, jocul începe să se apropie încet dar sigur de ceea ce înseamnă simulare. În primul rând computerul este mai uman (Doamne, cum sună termenul ăsta!) în sensul că face destule greşeli, şi, cel mai important, poate fi derutat cu fente sau scheme tactice. Piruetele, fentele şi cross-over-urile nu mai contează acum doar la impresia artistică, ci pot pune pe picior greşit apărarea adversă. Asta cu atât mai





mult cu cât computerul a început să se apere, iar pe nivelele mai grele de dificultate chiar la sânge. Poate că ar fi scăpat tastatura de câteva descărcări nervoase dacă jucătorii nu ar fi sărit prea sus permițând conducătorilor de joc să pună capac pe slam-dunk unor giganți precum Shaq sau Olajuwon. Provocarea meciurilor este cu atât mai mare cu cât calculatorul practic știe ce jucători are în echipă și le va folosi calitățile din plin. În semifinala conferinței am jucat împotriva San Antonio Spurs și Twin Towers (Duncan și Robinson) m-au măcelărit efectiv în spațiul de trei secunde în timp ce Elie mitralia de la linia de trei puncte. Norocul meu că Shaq și Kobe au prins o zi de excepție, ca și Fisher de altfel.



Tehnicalități

Comentariul oferit de Don Poier și Reggie Theus este mai mult decât reușit, deși la un moment dat va lăsa impresia de monotonie. În schimb, sunetele ambientale (crainicul sălii, publicul, jucătorii) sunt de excepție. De altfel domeniul tehnic este unul din punctele forte al jocului, grafica, sunetele, engine-ul, absolut totul este de excepție. *NBA Live* este genul de joc pentru care merită să strângi cureaua și să faci upgrade la calculator doar pentru a juca cu toate setările la maxim. Încă odată nu mă pot abține să nu remarc extraordinara implicare a publicului ce strigă, cântă, fluieră se manifestă exact ca în oricare din sălile americane, trăiește efectiv meciul. Nu înainte de a încheia doresc să amintesc de un alt element la care s-a lucrat și anume energia jucătorilor. Aceștia obosesc mult mai repede, în funcție bineînțeles de implicarea lor efectivă în meci, de aceea niște rezerve solide sunt absolut necesare. Schimbările sunt acum mult mai frecvente, iar motivul acestora nu îl mai constituie doar oboseala sau numărul de faulturi comise ci și performanța din teren. Ratează de două-trei ori cu același jucător singur cu panoul și ai să vezi ce rapid este înlocuit.







NBA Live 2000 înseamnă încă un pas înainte în domeniul simulatoarelor 2000, pas care ne demonstrează că încă mai sunt resurse și ne dă speranțe pentru noi jocuri din ce în ce mai interesante, mai palpitante și mai realiste. Este unul dintre acele jocuri ce poartă fără falsă modestie titlul de „must have" și de aceea este recomandat atât fanilor cât și celor mai sceptici.

Claude

Date tehnice

Gen: Sport
Producător: EA Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 166 MHz 32 MB RAM, MMX, multiplayer, 3DFx, joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	27/30
Feeling:	20/20
Multiplayer:	05/05
Impresie:	09/10

LEVEL 94

Planescape: Torment



Un Fantasy-RPG de cea mai bună calitate de la maeştrii în domeniu: Black Isle Studios



Interplay, o casă de jocuri ce nu mai are nevoie de nici o prezentare, încurajaţi de succesul imens pe care l-a înregistrat *Baldur's Gate*, au mai scos pe piaţă încă o bijuterie a genului RPG. Nici de această dată **Interplay** nu şi-a dat cu firma-n cap, ţintind la superlativ! Au creat în cel mai strict sens al cuvântului. Ce? Convinge-te cu proprii ochi, că mie nu mi-a venit să cred când am văzut pentru prima oară *Planescape: Torment*. Creatorilor de la **Black Isle Studios**, cred eu, li s-ar potrivi foarte bine deviza Origin: „We create worlds!" şi sper ca Origin-alii să nu se supere la această afirmaţie! Pentru cei care ştiu (ceilalţi, care nu ştiu, află acum!) **Black Isle Studios** ne mai pregăteşte un titlu în care vom regăsi cuvinte ca AD&D sau WOTC (explicaţiile mai jos), acest joc numindu-se *Icewind Dale!*

Univeeeeeeeeeeersul...

în care se desfăşoară *Planescape: Torment* este inspirat din AD&D (*Advanced Dungeons & Dragons*) un binecunoscut „player's universe" creat de cei de la **WOTC (Wizards Of The Coast)**. Engine-ul folosit în *Planescape: Torment* este Bioware Infinity Engine, acelaşi ca şi în *Baldur's Gate*, dar, de această dată sensibil îmbunătăţit. Jocul posedă un AI superior, lucru ce se reliefează în comportamentul însoţitorilor de drum ai eroului principal Nameless One. Nu mai vorbesc şi despre grafică pentru că nu mi-ar ajunge, cred, patru pagini ca să povestesc toate minunăţiile pe care le-am văzut când am jucat această capodoperă. Tot ceea ce pot să spun, fără să trag prea mult mâţa de coadă (oricum n-aveam mâţă!) la acest capitol este că dacă ţi-a plăcut cum arată *Baldur's Gate* atunci îţi va plăcea cu siguranţă şi prezentul titlu, iar dacă nu, îţi va plăcea oricum!

Sir ... Nameless One!

Te vei trezi fără să ai idee cine eşti, cum ai ajuns pe masa din Mortuary şi de unde ai atâtea cicatrici pe corp, mai multe decât ar fi putut să strângă o armată de războinici într-o campanie întreagă. Morte, un craniu simpatic te va ajuta să îţi recapeţi câteva amintiri şi să scapi din Mortuary, un loc în care nu cred că şi-ar dori să ajungă nimeni. Dar, cum pe lumea asta nimic nu este gratis, la un moment dat, Morte îşi va da „arama" pe faţă şi îşi va dezvălui adevăratele motive pentru care te-a ajutat pe tot parcursul acestei aventuri! Şi nu este singurul... dar o să vezi tu atunci când o să-l joci! Nu cred că există un RPG fără să aibă şi nişte labirinturi pe ici pe colo, căci altfel





nu s-ar mai povesti (am luat-o deja pe arătură de la atâta jucat *Planescape*)! Unde rămăsesem? Ah... Labirinturile pe care trebuie să le străbați nu sunt grele, rareori trezindu-te cu o mulțime de monștri pe cap, și, dacă o iei „bătrânește", nu se poate ca să nu treci mai departe! De asemenea, trebuie să fii foarte atent la toate conversațiile pe care Nameless One le va purta cu diferitele NPC-uri (Non-Playing Character) întâlnite pe parcursul jocului, acestea oferindu-ți niște quest-uri care nu pot fi decât benefice pentru personajele tale, fapt care mă face să afirm că *Planescape: Torment* este un joc ce se bazează pe nuanță. Un exemplu elocvent ar fi că eram în catacombe și m-am întâlnit cu un „ghoul" care nu-și mai amintea

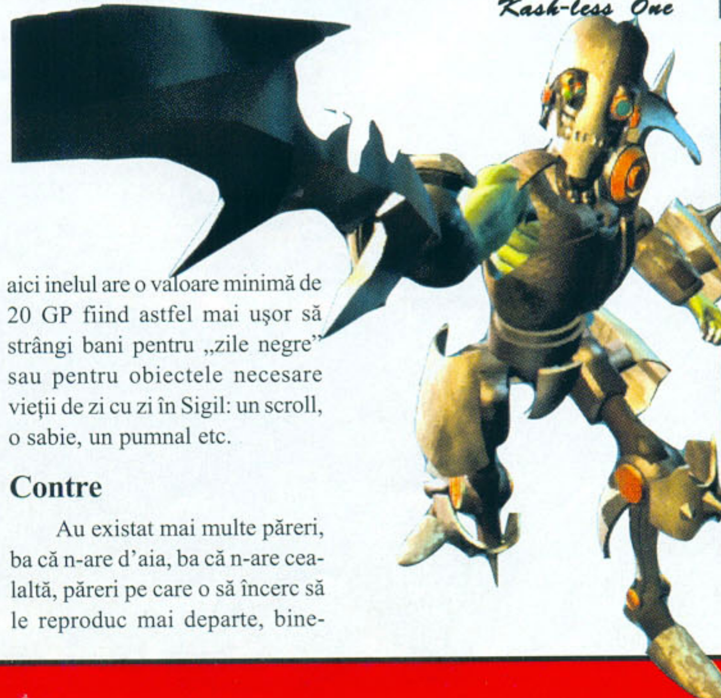




numele, te roagă să te duci într-un nivel inferior și să-i cauți numele pe un mormât. În schimb, dacă te oferi să-i dai tu un nume nou vei primi în jur de 5000 de XP (experience points), adică egalul a 50 de monștri „killăriți" cu multă sudoare pe mouse și tastatură! Eh, cum e cu nuanța?

Chestii mișto, frate!

Lady of Pain îți urmărește fiecare mișcare pe care o faci în orașul ei, Sigil supranumit și „City of Doors", un loc din care poți pleca oriunde în existență! Ambiguu? Stai să vezi mai departe! Jocul în sine generează atributele personajului tău, în funcție de acțiunile pe care le faci și questurile pe care te hotărăști să le duci la bun sfârșit. Moartea personajului principal nu mai este un prilej de supărare (ș), de multe ori fiind foarte utilă pentru a afla mai multe despre Nameless One, uneori nefiind posibil să treci mai departe fără acest lucu despre care fiecărui om îi este frică! Dar ce, am zis eu că Nameles One e om? Un element inedit sunt tatuajele, niște bucăți de piele inscripționate cu diferite „rune" (simboluri) care-i vor conferi personajului anumite caracteristici sau rezistențe. În schimb, cu armele stă altfel treaba! Altfel, adică există arme de „folosință largă" (pot fi folosite de majoritatea personajelor) și arme unice care pot fi echipate doar la un singur personaj și căruia îi îmbunătățesc caracteristicile într-o manieră diabolică (în ambele sensuri ale cuvântului!). Valorile obiectelor au fost modificate, față de *Baldur's Gate*, unde vindeai un inel cu 1 sau 2 GP (gold pieces), după ce te chinuiai să omori nu știu câte „animăluțe",



aici inelul are o valoare minimă de 20 GP fiind astfel mai ușor să strângi bani pentru „zile negre" sau pentru obiectele necesare vieții de zi cu zi în Sigil: un scroll, o sabie, un pumnal etc.

Contre

Au existat mai multe păreri, ba că n-are d'aia, ba că n-are cealaltă, păreri pe care o să încerc să le reproduc mai departe, bineînțeles lucruri cărora le puteți acorda atenție, sau NU (așa cum am făcut eu!). Tot ceea ce pot să spun este că nici o producție de-a celor de la **Black Isle Studios** n-a fost să nu strălucească prin ceva, așa cum este și în cazul de față! Un aspect asupra căruia criticii (mai mult sau mai puțin avizați) au insistat foarte mult este volumul de dialog pe care trebuie să-l suporți ca să duci la bun sfârșit majoritatea questurilor, armurile, care nu prea există în acest joc, sistemul de vrăji, că n-ar avea prea mare spectaculozitate grafică și mai sunt. Cred că sunt în asentimenul tuturor când afirm că: Nimeni nu este perfect, domnilor!

Englezul are o vorbă „it's a must play" (trebuie să-l „plei"!), asupra căreia nu am nici un dubiu când aș vrea să descriu în câteva cuvinte *Planescape: Torment!* Ah, uitasem cea mai „culă fază"! Dacă „mori" nu este nici o problemă, pentru că ești nemuritor!!!

Kash-less One

Date tehnice

Gen: RPG
Producător: Black Isle Studios
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 266 MHz 64 MB RAM, MMX, 3DFx, Win 95/98

Nota LEVEL

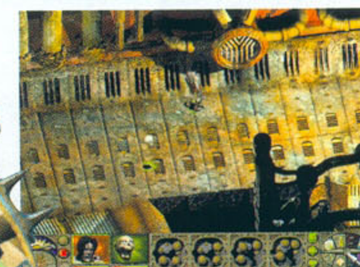
Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	29/30
Feeling:	20/20
Storyline:	05/05
Impresie:	10/10

LEVEL 97











Flanker 2.0



... şi aşa au apărut adevăratele simulatoare

Dacă nu aş scrie acest articol, aş avea poate dreptul să spun că nu am cuvinte capabile să descrie acest joc cu adevărat formidabil apărut în lumea simulatoarelor pentru PC. Gradul de uimire în faţa realizărilor extraordinare din orice domeniu variază mult de la o persoană la alta, dar cred că *Flanker 2.0* va produce pentru mulţi pasionaţi (şi nu doar pentru ei) uimirea absolută.

Gradul de accesibilitate

Din câte s-a putut observa din demo-ul pe care LEVEL l-a pus la dispoziţia cititorilor, *Flanker 2.0*, care face parte din DIGITAL COMBAT SERIES lansată de **SSI** (serie din care mai amintim *Silent Hunter II* şi, probabil, *Destroyer Command*), este mai mult decât o simplă simulare aviatică – este o realizare tehnică remarcabilă produsă de echipa rusă care a adus pe lume *SU-27 Flanker*, simulator a cărui calitate şi-a lăsat amprenta asupra posterităţii. Trebuie însă să îi avertizez pe cei care caută distracţia facilă că *Flanker 2.0* este distribuit de **SSI**, ceea ce este sinonim cu realismul dus la extrem, fără elemente arcade. Nivelul de dificultate (inteligenţa şi agresivitatea unităţilor) poate fi setat doar în misiunile editate de utilizator. În *Flanker 2.0* este nevoie nu doar de îndemânare, ci şi de voinţă, fapt care duce la o abatere de la termenul de „joc" aşa cum îl percepem în cazul celorlalte apariţii în domeniu. Pentru *Flanker 2.0* trebuie să fii cu adevărat pasionat de tot ce înseamnă zborul supersonic. Dacă nu eşti pasionat de aşa ceva, sunt şanse mari să devii dependent după ce îl vezi.

Munca la *Flanker 2.0* a fost, dacă nu titanică, cel puţin covârşitor de grea; o mare parte din informaţie a fost obţinută de la Departamentul Rus al Apărării, iar simulatorul este rezultatul unui efort internaţional: echipa de producători este localizată în Rusia, distribuitorii în Regatul Unit, beta-tester-ii în Canada, Scandinavia, Asia, peninsula Balcanică şi „cam peste tot altundeva", după cum aflăm din manual. Unul din marile merite ale acestui super-titlu este acela că, spre deosebire de multe alte simulatoare apărute în ultima vreme, se comportă onorabil pe un Pentium la 200 MHz cu 32 MB RAM, cu toate că nu are nimic împotriva instalării pe un Pentium III la 600 MHz cu 128 MB RAM. Eu unul am rulat *Flanker-ul 2.0* în configuraţia maximă (detalii grafice şi sunete, inclusiv fumul emis de hornuri şi fabrici) pe un K6-2 la 400 MHz, cu 32 MB RAM şi cu Voodoo Banshee şi nu am observat scăderi drastice de performanţă decât în momentele în care survolam liniştit oricare din oraşele peninsulei Crimeea, peninsulă căreia i s-a acordat privilegiul de a servi drept teatru de război în acest simulator (de fapt, se repetă situaţia din versiunea anterioară a Flanker-ului).

Secret supersonic

Su-27 Flanker şi urmaşii lui sunt unele din cele mai performante avioane din istorie, păsări de foc născute din gheaţa Războiului Rece. Nu se poate spune că existenţa acestor superavioane a fost uşoară: designul iniţial a suferit din cauza multiplelor probleme tehnice, iar dispariţia gigantului sovietic şi colapsul economic care a urmat au dus la blocarea procesului de producţie şi cercetare. Prin urmare, Flanker a fost privat pentru o lungă perioadă de timp de accesul la poziţia de cel mai bun avion tactic al lumii.

Istoria Flanker-ului a fost atât de problematică încât nu de puţine ori a existat riscul ca acest articol să nu mai aibă subiect. Totuşi, Uniunea Sovietică avea mare nevoie de cel puţin un tip de supersonic care să poată face faţă pericolului american reprezentat de F-15. Astfel au apărut atât Su-27 cât şi MiG-31, a căror funcţie urma să fie aceea de interceptor cu rază lungă de acţiune, înlocuind demodatele Tu-128, Su-15 şi Yak-28P. Prototipul Flanker-ului (T-10-1) a zburat pentru prima dată la 20 mai 1977. Zborul celui de-al doilea prototip s-a finalizat prin moartea pilotului, fapt ce a dus, împreună cu mii de alte probleme, la o reproiectare a supersonicului. Occidentul, cu toate că sateliţii de spionaj au făcut câteva fotografii neclare, nu a ştiut nimic sigur despre noua ameninţare roşie până în 1985, când Sukhoi OKB (biroul de proiectare a Flanker-ului) a difuzat pe canalele publice de televiziune un documentar compus din imagini statice. Analiştii au crezut că era vorba de o copie a designului unor avioane americane faimoase: F-14, F-15 şi F-16. De fapt similarităţile dintre modele erau soluţii la probleme comune în ceea ce priveşte designul avioanelor, de care se loviseră atât occidentalii cât şi ruşii. Acum, la sfârşitul mileniului, lăsând în urmă istoria cu problemele ei, Flanker-ul a devenit un adver-



Date tehnice

Gen: Flight-sim
Producător: Flying Legends
Distribuitor: SSI
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel:01-3302375 Fax:01-3306351
Sistem recomandat: P 200 MHz 64 MB RAM, MMX, joystick, multiplayer, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	19/20
Sunet:	14/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Impresie:	10/10

LEVEL 95

sar mortal pentru orice tip de unitate, fie ea aeriană, maritimă sau terestră.

Performanțe

Până nu demult credeam că știu ceva despre avioane; doar jucasem destule simulatoare, citisem destule reviste de specialitate și urmărisem destule documentare pe Discovery. Totuși mi-am schimbat brusc părerea după ce am citit manualul care vine alături de CD în cutia *Flanker-ului 2.0*. Din lipsă de spațiu vă spun doar că este o capodoperă, un veritabil manual de zbor, complet, detaliat, alb-negru (aspect, spun eu, neesențial) și extrem de gros; abundă în scheme, explicații, date tehnice despre armament și unități militare americane și ruse. Sincer, ar fi fost jenant ca un asemenea simulator să fie însoțit de o broșură.

Jocul uimește prin aspectul grafic excepțional. Să vă dau un exemplu: pe lângă campania și pachetul de misiuni independente



puse la dispoziție de producători, jucătorul are posibilitatea de a-și crea propriile misiuni/campanii, printr-un editor extrem de bine făcut și ergonomic. Editorul permite plasarea oricărui tip de vehicul pe sol, pe apă, în apă sau în aer; dacă nu știți ce să alegeți, consultați enciclopedia 3D a simulatorului, care conține tot ce v-ați putut visa, de la supersonice și armament sofisticat la autobuze IKARUS și locomotive electrice – vă garantez că n-ați mai văzut așa ceva de la *Transport Tycoon* încoace. Am profitat și eu de această opțiune și în curând zburam deasupra peninsulei Crimeea pe un traseu hotărât de mine (mă hotărâsem să decolez cu un Su-27 de pe unul dintre aeroporturi, deși puteam să plasez în Marea Neagră portavionul Kutuzov și să mă catapultez de pe el cu un Su-33, singura „specie" de Flanker care poate „pluti"). Waypoint-urile m-au plimbat prin toată zona, am vizitat litoralul rusesc al Pontului Euxin și am



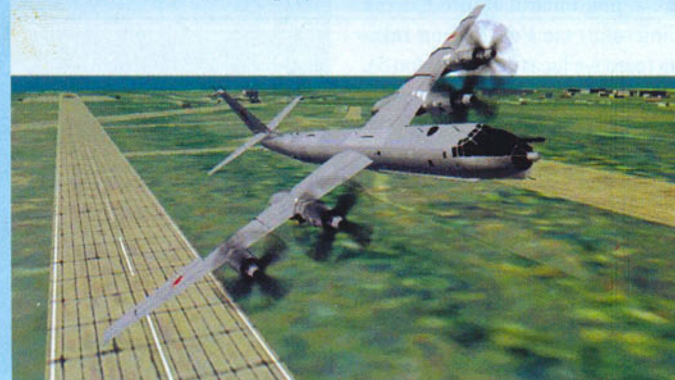
remarcat că în *Flanker 2.0* sunt reproduse toate stațiunile, orașele și satele din peninsulă și încă nu oricum, ci cu ajutorul unor imagini extrem de fidele preluate prin satelit (de altfel, toată peninsula este reprodusă metru cu metru după date reale). Setările din editor permit modificarea stării vremii (se poate seta desimea ceței, altitudinea stratului de nori; eu am făcut imprudența să exagerez cu slide-bar-urile și m-am trezit într-o atmosferă lăptoasă cu vizibilitate zero), precum și orele la care începe și se termină misiunea. Cine e pasionat de lumini, infraroșu și lună plină poate să decoleze la miezul nopții (recomand asta celor care știu să aprecieze senzația de „scufundare" în atmosfera jocului). Noaptea e un bun prilej pentru a observa „exagerarea" detaliului grafic: producătorii au respectat chiar și harta cerului, concluzie la care am ajuns după ce mi-am dat seama că șapte dintre milioanele de puncte de pe cer nu sunt șapte puncte așezate aleatoriu, ci Carul Mare.

De la umbre real-time, orașe cu mii de clădiri, fabrici, linii de înaltă tensiune, porturi, terminale feroviare și căi ferate, la bordul Flanker-ului, reprodus fidel după modelul real (inclusiv display-



urile, care sunt în rusă, deși există opțiunea de a le traduce în engleză) și oglinzile retrovizoare, totul este desenat cu o mare minuțiozitate. Avioanele se comportă normal, supunându-se absolut tuturor legilor fizice (fapt care poate aduce mari probleme neinițiaților în cazul oricărui tip de luptă; o parte din aceste probleme pot fi rezolvate urmând lecțiile detaliate din secțiunea Training). Ceea ce enervează este timpul mare de încărcare și muzica războinică obsedantă, intonată de un cor bărbătesc. Din fericire poate fi dezactivată din meniul care controlează volumul vocii computerului de bord, al zgomotului motorului, al sunetelor produse de arme etc.

AI-ul nu lasă deloc de dorit. Gândiți-vă doar la faptul că piloții virtuali știu cam tot ce scrie în manualul simulatorului, își cunosc bine avioanele, se folosesc de altitudine, de starea vremii și de puterea motorului, sunt licențiați în fizica zborului și aplică fără jenă măsuri evazive. Wingmen-ii (atât inamici cât și aliați) nu ezită să coopereze și să răspundă prompt la ordine.



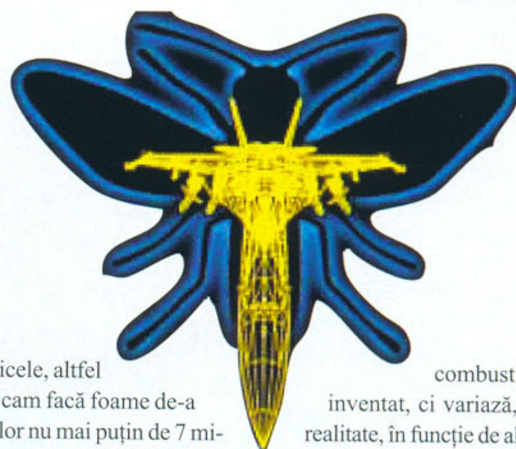
Ne vedem la Sevastopol

Flanker 2.0 are suport pentru multiplayer, pe care vă sfătuiesc să-l încercați doar după ce v-ați familiarizat cu zecile de taste și combinații de taste necesare pilotării eficiente. Repet, *Flanker 2.0* a depăși cu mult ceea ce în termeni uzuali se numește „joc". Este un simulator serios, matur, o realizare de excepție, din orice punct ar fi privit. Prin toate acestea simulatorul distribuit de **SSI** dă o lovitură serioasă concurenței, care va trebui să dea dovadă de genialitate pentru a-l detrona pe noul „imperator". Până atunci, vă voi ține la curent cu luptele pentru putere în domeniul simulatoarelor de zbor pentru PC.

ATENȚIE! Flanker 2.0 nu rulează decât la o adâncime a culorii de 16 biți!

Mike

F/A-18E SUPER HORNET



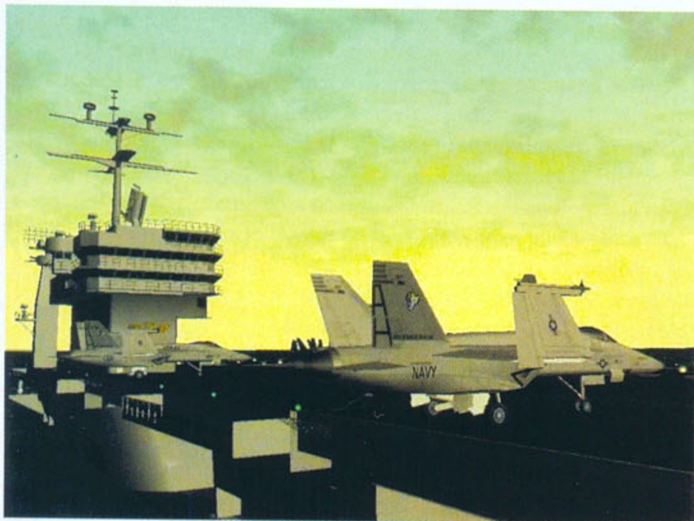
De la Flanker-ul celor de la SSI la Hornet-ul celor de la DI e doar un pas... mic pentru om, un salt gigantic pentru omenire

Scriu acest articol sub influenţa puternică a lui *Flanker 2.0* de la **SSI**, aşa că am dificultăţi în a-mi păstra imparţialitatea. Totuşi, nu cred că e cazul să-i plâng prea mult de milă *Super Hornet*-ului, pentru simplul motiv că avem şi de data aceasta de-a face cu ceea ce se numeşte flight-sim în toată puterea cuvântului.

Ascendenţă faimoasă şi alte amănunte

Shakespeare repezea asupra lumii una dintre întrebările lui încuietoare: „What's in a name?" În fond, numele a ceva nu e decât un simplu nume... în cele mai multe cazuri, dar în lumea jocurilor, în general, şi în cea a simulatoarelor, în particular, numele este primul lucru care iese în evidenţă şi atacă punctul sensibil al pasionaţilor: speranţa că jocul/simulatorul anunţat va fi ceva nemaivăzut, nemaiauzit şi nemaijucat. În aceste condiţii, *Super Hornet* ar trebui să fie o producţie superbestială, dacă ne gândim că producătorii lui sunt **Digital Integration**, „vinovaţi" şi de *Apache Longbow, Hind* şi *F-16 Fighting Falcon*. De fapt, lucrurile nu stau chiar aşa.

Unul dintre elementele cu ştecher la public de care vorbeam mai devreme sunt animaţiile, menite a-l face pe jucător să uite că a instalat un flight-sim şi să aibă senzaţia că se află undeva la cinematograful „Patria", urmărind cu atenţie sporită Titanic-ul. Analogia nu e întâmplătoare, dat fiind faptul că secvenţele cinematice sunt produse cu acelaşi software şi aceleaşi platforme de renderizare ca şi giganţii în ale animaţiilor, adică **Digital Domain** (care a pus umărul la producerea Titanic-ului) sau **Foundation Imaging** (care s-a jucat de-a Babylon 5). Intro-ul din *Super Hornet* necesită chiar floricele, altfel o să vi se cam facă foame de-a lungul celor nu mai puţin de 7 minute şi jumătate cât ţine enormitatea asta de animaţie.



Avionul care dă titlul simulatorului în discuţie se află încă în perioada de testări la Centrul de Teste Navale din Patuxent River, statul Maryland şi apare în toate analizele ca cel mai nervos supersonic al începutului de mileniu, cu roluri multiple: avion de atac cu rază lungă de acţiune care poate decola atât de pe aeroport cât şi de pe portavion, imun la fluctuaţiile vremii şi capabil de orice tip de misiune, la fel de periculos în lupte aer-aer şi aer-sol.

Vreme de război

Producătorii pretind că nu au uitat nimic în ceea ce priveşte modelul avionului, mai ales că testările au fost făcute în parte, ca de fiecare dată, de piloţi profesionişti care au încercat „live" F/A-18E-ul. Acest model pretinde a fi mult mai bun chiar şi decât cele produse anterior de înseşi **Digital Integration** şi conţine toate facilităţile auto-pilotului din varianta reală: evitarea formelor de relief, menţinerea altitudinii, selectarea automată a direcţiei, aterizarea automată pe portavion etc. Nici consumul de combustibil nu e inventat, ci variază, ca şi în realitate, în funcţie de altitudine.

Unul dintre elementele de maximă atracţie ale *Super Hornet*-ului este puntea portavionului, care apare pentru prima oară ca în realitate, adică plin de controlori de zbor, sisteme Fresnel, de aterizare, accidente de trafic. Puntea este cu adevărat interactivă, aşa că nu o dată mi s-a întâmplat să îl calc pe nefericitul care agita în faţa mea bastoanele luminoase, executând unul dintre cele 15 semnale de ghidare.

Odată decolaţi de pe U.S.S. Ronald Reagan (operaţiune care în realitate durează 45 de minute) sau de pe aeroport, e cazul să vă aruncaţi în luptă într-una din cele două zone de război: Marea Barents şi Oceanul Indian. Fiecare din cele două campanii începe cu un filmuleţ al cărui scop nu poate fi altul decât creşterea nivelului adrenalinei din sânge. În Marea Barents jucătorul are ocazia de a se lupta cu o întreagă flotă rebelă rusă, care violează spaţiul nordic delimitat de NATO. Pe lângă încălcarea tratatelor, flota cu pricina se face vinovată şi de trimiterea submarinului U.S.S Arizona, mândria americanilor, pe fundul căzii. Oricât de enervat ar fi jucătorul,







Date tehnice

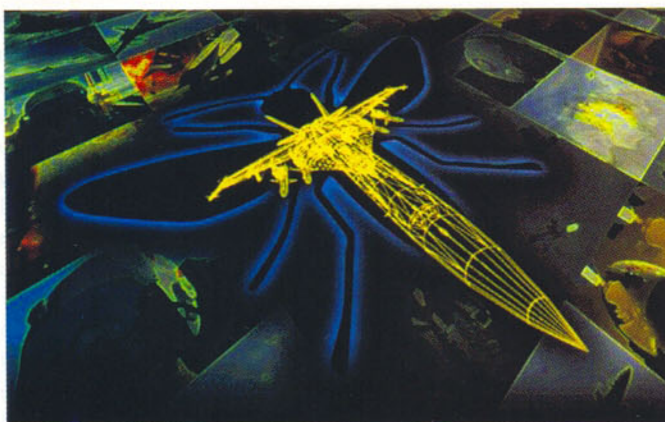
Gen: Flight-sim
Producător: Digital Integration
Distribuitor: Titus
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 233 MHz 64 MB RAM, MMX, 3DFx, joystick, Win 95/98

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	16/20
Storyline:	05/05
Impresie:	07/10

LEVEL 81

trebuie să gândească la rece și să privească realitatea în față: o să aibă de-a face cu MiG 29 și Su 27, ceea ce nu sună prea liniștitor. Dacă totuși nu s-a săturat de tabla rusească, campania din Oceanul Indian îi oferă o nouă ocazie de a se lua din nou de piept cu MiG 29, care acum vine însoțit și de nu atât de imaginarul Mirage 2000. Ambele zone, deosebit de dure, oferă spre apărare/distrugere nu mai puțin de 20 de tipuri de nave diferite, 30 de tipuri de vehicule și 25 de tipuri de avioane. Și încă ceva: toate cele 40000 de mile pătrate sunt reproduse fidel după imagini preluate din satelit.



Engine-ul 3D este bazat pe Direct3D și oferă suport pentru MMX și 3DFx, 16 biți de culoare, iluminare color dinamică și umbre real-time. În joc apar orașe, sate, porturi maritime, aeroporturi și combinate industriale. Producătorii au folosit ceea ce se numește „micro-texture", care permite menținerea detaliului grafic chiar și la apropiere și astfel dă un plus de realism zborului de mică altitudine. Asta ar trebui să fie o veste bună pentru cei care vor să simtă cum e zborul la 70 de metri de pământ cu Mach 1.



Când se lasă noaptea

... *Super Hornet* are soluția: FLIR, infraroșu, verde aprins, spuneți-i cum vreți. Însă, dacă mă gândesc bine, prefer să zbor pe întuneric, pentru că grafica, deși e ridicată în slăvi de producători, nu prea m-a încântat. Nu pot spune că este dezastruoasă: marea arată bine, norii sunt tridimensionali, carlinga este complet 3D și interactivă (toate display-urile pot fi activate cu ajutorul mouse-ului, un mare PLUS pentru simulatorul în discuție), dar *F/A-18E Super Hornet* arată, la o viziune de ansamblu, rău. Totuși, grafica are multe elemente comune cu *F-16 Fighting Falcon*, ceea ce ar putea atrage acea categorie de gameri care face abstracție de aspect. Cu siguranță însă nu îi vor atrage cerințele de sistem (care nu se justifică): Pentium 233 MHz (preferabil Pentium II la 300 MHz) cu minim 64 (preferabil 128) MB RAM. Nu mai adaug decât că **Flanker 2.0** merge și cu 32 MB RAM (în vest asemenea considerente nu au valoare, dar aici nu e vest).

Dacă totuși vă ține calculatorul și vreți să vă simulați cu *Super Hornet*, selectați pe Training și, cel mai important, stați cu manualul în față. Fără cărțulia simulatorului (care nu e rea deloc, ci conține informații detaliate despre avion, portavioane, arme, misiuni etc.; capitolul despre radar are cam douăzeci de pagini, așa că nu uitați să aprindeți veioza când va fi cazul) nu aveți nici o șansă să vă mișcați de pe loc, ce să mai vorbesc de luptă, manevre ș.a. Deși am ciulit urechile la maximul admisibil, nu am detectat nici un fel de voce (poate au implementat un instructor mut...)

La capitolul AI, jocul stă binișor: odată ce te-ai trezit cu un fighter inamic în coadă, e cazul să iei măsuri evazive, să execuți lansări disperate de chaff și flare și să folosești la maxim sistemele ofensive și defensive oferite de avion, cum ar fi „Headlock"-ul (sistem care permite selectarea țintelor în funcție de poziția capului pilotului). Înainte de asemenea întâlniri recomand totuși misiunile de training. Dacă nu vă ajunge ceea ce vă oferă jocul, încercați multiplayer-ul, mod în care puteți face pietoni din 24 de amici, demonstrându-le că cerurile nu sunt teren de joacă.





F/A-18E Super Hornet este destul de bun, dar la câtă agitație s-a consumat în jurul lui, putea fi cu mult mai bun. Deși *Super Hornet* e o combinație de elemente cu mare priză la public, mai are de parcurs câteva versiuni până la statutul de „ultimate simulator". Și, cu toate că la E3 simulatorul celor de la **Digital Integration** a fost privit cu admirație, eu unul mă voi întoarce liniștit la *Flanker 2.0*, fără mustrări de conștiință legate de dezinstalarea unui joc sau altuia.

Mike

EarthWorm Jim 3D





Jim Viermele Pământului revine... De data aceasta îmbrăcat într-o haină tridimensională!

A sosit momentul să păşim din nou în lumea misterioasă şi plină de peripeţii care cu siguranţă va trezi multe amintiri vechi şi plăcute în rândul veteranilor jocurilor pentru calculatoare. Din această lume „misterioasă" nu putea să lipsească mai vechiul nostru prieten (zis şi „târâtorul") pe numele său adevărat Jim care revine în trombă pe scenă după o dispariţie de lungă durată. V-a fost dor de el? Sunt convins că foarte mulţi dintre gameri sunt foarte încântaţi de această realizare a celor de la **Interplay**, mai ales că de data aceasta este vorba despre o versiune 3D. Ei bine, dragii Snake-ului, să ştiţi că Viermele Jim s-a întors mai puternic ca niciodată şi este gata să îşi facă debutul pe calculatoarele noastre cu noi aventuri în tărâmul realităţii virtuale. Pentru a afla mai multe informaţii, vă recomand să rămâneţi alături de Snei Kul care vă va prezenta în continuare câteva informaţii despre acest joc.



Citeşti şi... câştigi!

Mda...Bună ssseara dragi cititori şi bine aţi venit pe frecvenţa LEVEL. Ne aflăm la 2345 mm faţă de nivelul mării alături de un domn care nu mai are nevoie de nici o prezentare. Numele său este... *Jim EarthWorm*. Prima întrebare pe care aş dori să o adresez domnului Jim (aşa ca de la şarpe la vierme) vine în urma unei curiozităţi care nu îmi dă pace „de trei zilencoace": Jim, nu ţi-e frică de păsări?...Da...şi eu la fel. Dar să revenim la subiectul care ne interesează şi să îl rugăm pe „vierme" să ne spună câteva cuvinte despre noul său rol.

Dragi mei gameri, după cum aţi putut să vă daţi seama, este vorba despre un joc în care am încercat să adoptăm un nou look care să scoată în evidenţă trăsăturile mele masculine de excepţie. Putem spune că astfel am reuşit să intrăm şi noi (toţi cei care jucăm în această nouă realizare) în rândul lumii 3D, fapt care ne bucură enorm. Sper că şi pe voi!

Am vorbit cu cei care au contribuit la realizare şi, după lungi discuţii, am hotărât că trebuie ca *EarthWorm Jim* să aducă ceva nou şi original, să aducă o acţiune incitantă şi în acelaşi timp plină de haz. Rezultatul este, după părerea mea de vierme, unul destul de reuşit şi sper să vă placă.

Despre joc...

Se pare că de data aceasta prietenul nostru Jim este hipnotizat (se poate spune şi că este trimis în lumea viselor) de o vacă

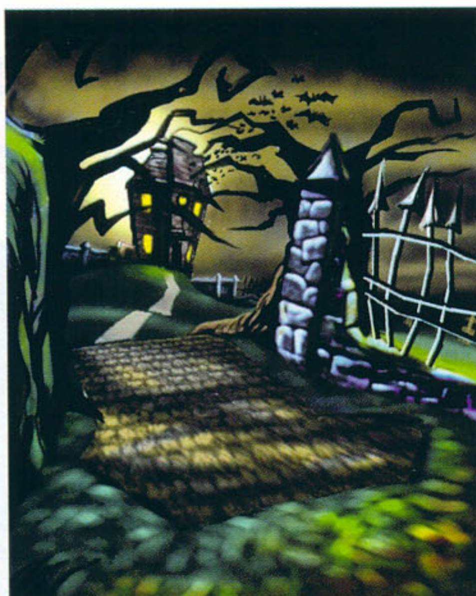




(da, da...ați auzit bine) nebună. Viermele nostru se trezește într-o lume fantastică, o lume care nu este altceva decât un produs al imaginației sale. Misiunea noastră va fi aceea de a îl ajuta pe Jim să evadeze din această lume. Cum? Păi... este foarte simplu. Va trebui să strângem cât mai multe „marmure" (o traducere liberă din limba engleză - marbles) care îl vor ajuta pe Jim să se întoarcă în lumea reală.

Pe parcursul jocului ne vom întâlni cu tot felul de personaje care mai de care mai haioase cum ar fi Psycrow sau Evil the Cat. Mai precis, fiecare nivel este populat cu personaje care ne vor face să zâmbim atunci când le vom vedea. Mie mi-au plăcut foarte mult Disco Zombies și Spampires.

EarthWorm Jim este un adevărat „atlet". Asta pentru că acesta este capabil să efectueze cele mai trăznite mișcări. Faptul că poate să zboare, să sară sau să se urce pe diferite obstacole îl va ajuta foarte mult pentru că „marbles" (de care el are atâta nevoie) se vor afla în cele mai trăznite locuri. Bineînțeles că Jim nu putea să plece în această lume plină de pericole fără a fi înarmat. Astfel că acesta va avea un pistol cu care va putea trage și din săritură și care îl va ajuta foarte mult atunci când vor apărea dușmani. De data aceasta prietenul nostru va avea de înfruntat nu mai puțin de 30 de personaje cu figuri deosebit de „expresive" care vor juca rolul inamicilor. Pe lângă pistol, Jim mai are și un fel de „bici" care de fapt este este „chestia aceea a la Oblio" pe care acesta o are pe cap.



Vierme vierme, da...

Din punct de vedere al graficii nu cred că ar fi de spus foarte multe lucruri. Oricum, trebuie menționat faptul că personajele și precum și celelalte elemente din *EarthWorm Jim* sunt realizate la fel ca într-un desen animat, idee care mi se pare destul de drăguță și originală.

EarthWorm Jim poate fi jucat pe un Pentium 166 MHz și 32 MB RAM dotat, bineînțeles, cu o placă 3D. Eu am încercat să îl joc pe un astfel de calculator și nu prea mi-a plăcut cum a rulat. Tocmai de aceea vă recomand să îl jucați pe un Pentium 200 MHz și 64 MB RAM pentru a fi siguri că nu întâmpinați nici un fel probleme.

Părerea mea este că *EarthWorm Jim* este un joc destinat micilor gameri, dar care poate fi jucat fără nici o problemă și de cei care stau toată ziua cu nasul între strategii și quest-uri. Așa că nu vă rămâne decât să îl încercați pentru că în fond...ce aveți de pierdut?

Wild Snake

Date tehnice

Gen: Aventură
Producător: VIS
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 200 MHz 32 MB RAM, MMX, 3DFx, joystick, Win 95/98

Nota LEVEL

Grafică:	14/20
Sunet:	10/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	13/20
Storyline:	05/05
Impresie:	06/10

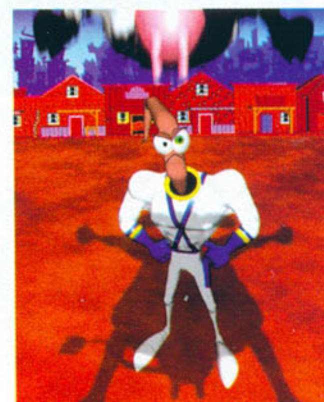
LEVEL 73



















Descent 3:

Vă recomand să efectuați o revizie completă a navei pentru că... aventura continuă!

Sunt convins că foarte mulți dintre fanii shooter-ului au reușit să termine toate misiunile din *Descent 3*. Probabil că la final și-au pus întrebarea: Oare acum ce va urma? Ei bine, la fel ca toate casele de jocuri care au scos pe piață continuări sau add-on-uri cât mai atractive și interesante, care să ne țină în continuare în fața calculatoarelor (Oops... Iarăși am uitat să merg la școală!), cei de la **Outrage** s-au conformat cerințelor pieței. Așa că, iată-ne iarăși postați în fața monitoarelor fără să ne pese de foame, somn sau... școală. Dată fiind concurența acerbă și evoluția considerabilă a acestui gen, mi se pare normal ca cei de la **Outrage** să încerce să țină pasul cu celelalte firme și să scoată pe piață o continuare a unui joc care a cunoscut un succes notabil în rândul gamerilor.

De fapt este vorba despre un add-on numit *Descent 3: Mercenary*. Acesta ne oferă șapte nivele noi, care, cu siguranță, vin la momentul potrivit pentru cei care au reușit să ducă la bun sfârșit toate misiunile din ultima versiune numită *Descent 3*. Bineînțeles că de data aceasta vom porni mult mai încrezători „la drum" având în vedere că am acumulat niscaiva experiență. Odată instalați în cockpit-ul navei, nu vom avea probleme cu aplicarea comenzilor de luptă pentru că acestea sunt aceleași. Se poate spune că vă veți simți ca la mama acasă. Evident că ceva lucruri noi există, dar despre acelea vom vorbi la timpul potrivit. Acestea fiind spuse, eu zic să ne pregătim de zbor pentru că a sosit vremea să plecăm la război. Capul sus și...ochiți bine!!!

Fly and kill...

Pentru a putea juca *Descent 3: Mercenary* va trebui să avem versiunea completă *Descent 3* instalată pe hard-urile noastre. Tocmai de aceea recomand celor care au terminat acest joc să nu treacă la efectuarea operațiunii „*Erase Descent 3 - 2000*" dacă doresc să joace câteva misiuni noi care s-au ivit de câtva timp la orizont. Cei de la **Outrage** au dorit ca și de data aceasta să ne ofere câteva misiuni incitante, prezentate în aceeași grafică de bună calitate. Engine-ul este, bineînțeles, același din *Descent 3* (Fusion engine), ceea ce înseamnă că vom avea parte de aceeași atmosferă care ne-a încântat și în ultima versiune a acestui joc. Însă de data aceasta nu vom mai avea posibilitatea de a acționa și „la suprafață" după cum ne-am obișnuit în ultima apariție a acestui titlu. Astfel că în majoritatea misiunilor vom fi din nou nevoiți să zburăm prin acele tunele întunecate pe care le-am întâlnit și în primele apariții care poartă numele *Descent*. Să fie oare vorba despre o întoarcere la origini? Dacă da, atunci trebuie să le spun ceva producătorilor acestui joc: Nu era cazul!!!

Dat fiind faptul că avem de-a face cu un add-on, mi se pare normal să avem „câteva" misiuni noi la dispoziție în care să ne demonstrăm îndemânarea într-ale bum-bum-ului. Pentru că tot veni vorba de bum-bum, vă pot spune că efectele pe care le produc acestea sunt acela cu care ne-am obișnuit, adică unele extrem de spectaculoase, transpuse pe monitoare printr-o combinație de foc, flash-uri și zgomote puternice. Sunt convins că cei care au jucat *Descent 3* își aduc aminte de *Vauss, Concussn, Laser, Homing* sau *Napalm*. Asta pentru că acestea sunt câteva din armele care echipează nava noastră și care și-au făcut datoria atât de bine în ultima

Mercenary



versiune *Descent*. Ei bine, să știți că și de data aceasta armele vor fi la fel de eficiente. Asta doar dacă veți ochi bine, căci altfel... Tocmai de aceea vă recomand să utilizați un joystick (de parcă ar mai fi nevoie să vă spun) pentru că altfel veți întâmpina probleme la ochirea inamicilor (mai ales atunci când veți trage cu rachete) ceea ce va duce la consumul unei cantități mari de muniție. Și... credeți-mă, pe cuvânt de cercetaș, că aceasta nu se găsește pe toate „drumurile".

Vă mai aduceți aminte...

...de Tubbs sau Gyro? Cum nu? Aha, da... mi se pare normal să nu vă aduceți aminte, având în vedere că i-ați pulverizat cu un Concussn data trecută. Lăsați-l pe Snake să vă împrospăteze memoria. Ei bine, Tubbs, Gyro, Old Scratch, Gunslinger, Tailbot sau Orbot nu sunt altceva decât niște „roboței" care au încercat (și... care vor încerca și de data aceasta) să ne oprească din drumul nostru către victorie. Dar se pare că armele noastre nu au fost (și nu cred că vor fi nici de data aceasta) de acord cu acest lucru și... bye bye „roboței". Pe lângă roboții de care v-am amintit înainte, vom mai întâlni zece „exemplare" noi, dotate cu diferite nivele de inteligență care la prima întâlnire ne vor surprinde prin dârzenia cu care vor lupta. Asta înseamnă că de data aceasta A.I.-ul este mult mai bătăios, ceea ce înseamnă că nu ne va fi foarte ușor să-i să scoatem pe acești roboți „necunoscuți" din ecuația jocului.

Armele despre care v-am vorbit mai înainte vor fi eficiente doar dacă veți ști care și când să le întrebuințați. Tocmai de aceea vă recomand să adoptați o tactică de luptă care să vă permită într-un anumit moment utilizarea celui mai potrivit tip de armă. Eu m-am convins de acest lucru atunci când mă aflam aproape un inamic și din greșeală (vorba vine) am tras cu o rachetă care a trimis nava inamică cât și nava mea în lumea celor drepți.

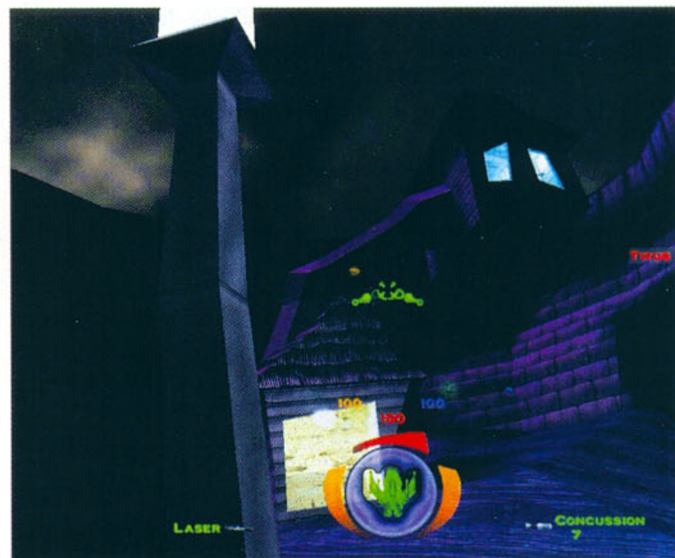
Date tehnice

Gen: Shooter
Producător: Outrage
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 233 MHz 64 MB RAM, MMX, 3DFx, multiplayer, joystick, Win 95/98

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	23/30
Feeling:	15/20
Storyline:	04/05
Impresie:	07/10

LEVEL 79



Probabil că...

...profesioniștii *Descent*-ului vor fi puțin dezamăgiți de calitatea misiunilor (asta dacă avem în vedere că misiunile din *Descent 3* erau de departe mult mai reușite), dar eu, totuși, îmi permit să vă recomand misiunea cu numărul trei, care mie mi s-a părut cea mai reușită.

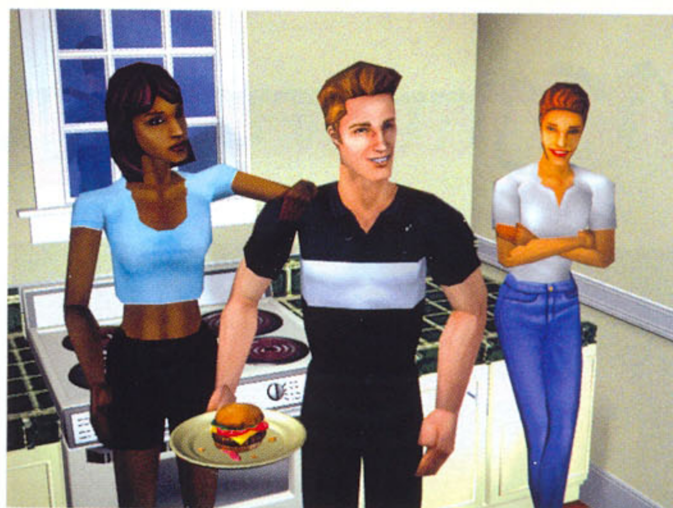
Înainte de a încheia, trebuie să vă spun că pentru a putea juca *Descent 3 Mercenary* în condiții decente trebuie să dispuneți de un Pentium II la 233 MHz și o memorie de 64 MB RAM. Bineînțeles că sistemul vostru va trebui să dispună și de o placă video 3D altfel... Parcă aud voci: tre' să merg la tata să îi cer bani pentru upgrade! Eu unul am fost și mi-a spus că sunt salariat și că să îmi fac upgrade din banii mei. Asta e!

Cam atât despre acest joc, mai precis add-on, care din păcate nu se ridică la înălțimea primului joc care poartă numele *Descent 3*. Dar merită să-l încercăm mai ales datorită faptului că au fost introduse câteva lucruri noi (misiuni, roboți sau nave). Se poate spune că *Descent 3 Mercenary* reprezintă un test de anduranță pentru gamerii care nu cunosc toate trucurile și secretele acestui joc. Cine știe? Poate este doar încălzirea pentru *Descent 4*?

Wild Snake



The Sims



Primul pas către viața virtuală a fost făcut... Omenire, păzea!!!

Prima dată când am auzit de ideea acestui joc nu mi-a venit să cred efectiv că cineva dorește să facă așa ceva. Nu mai spun că m-a cucerit aproape instantaneu și de atunci acest joc a fost trecut frumos pe lista mea de „Most Wanted". Încă de pe atunci am spus că *The Sims*, dacă va fi conceput ca un joc on-line, dedicându-i-se un server, va face ravagii, va surclasa orice joc apărut vreodată până acum, chiar și *Quake* sau *Brood War*. Imaginați-vă numai ce ar însemna să poți controla un personaj virtual (așa cum probabil ne-am dori noi să fim și să arătăm în realitate) într-un oraș alături de alte sute, mii adunați de prin toate colțurile lumii; să mergi la serviciu, la chefuri, să te căsătorești, să ai copii... Nu mică mi-a fost surpriza când am văzut versiunea finală a jocului și am constatat nu numai că nu există această posibilitate, dar nici măcar nu are suport pentru multiplayer. E absurd, un asemenea joc, o asemenea idee și să fie ignorat potențialul de multiplayer. Până și RPG-urile au ajuns să aibă multiplayer, iar *The Sims* nu. Sincer am fost foarte dezamăgit, ca întreaga redacție de altfel.

Dar acest neajuns nu ne-a împiedicat să jucăm în continuare și să descoperim încetul cu încetul cât de frumoasă poate fi viața unui om alături de un computer.

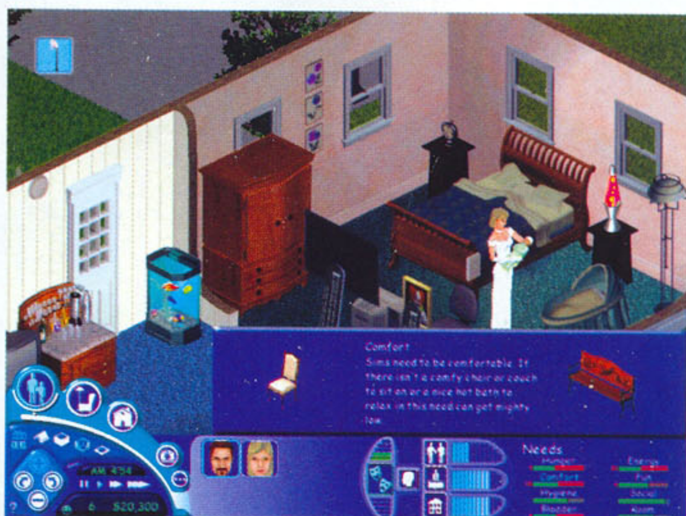
Sus în deal e o casă

Cei mai mulți dintre voi știu deja, *The Sims* este un joc în care controlezi un omuleț sau o familie, pe care trebuie practic să o treci prin toate încercările vieții. Crearea personajului este destul de simplă, un nume, o înfățișare și câteva atribute cărora le distribui niște puncte pentru obținerea personalității lui. Apoi suntem aruncați într-un cartier (unicul prezent în joc și care nu are loc decât pentru zece case) unde fie vom cumpăra una din casele deja înălțate fie o parcelă de teren pe care să ne construim căsuța albă – cuibușor de nebunii.

Construirea casei nu este un lucru foarte greu, dimpotrivă, este un exemplu de simplicitate. Punem niște pereți, îi tapetăm și apoi umplem golul dintre ei cu diverse piese de mobilier sau alte ustensile casnice. Cum resursele bănești inițiale sunt destul de limitate, este bine ca înainte de a ne încerca talentul de zidari să cumpărăm strictul necesar (un pat, o masă, un frigider ceva acolo) ca să nu aveți surpriza de a rămâne fără finanțe și cu casa goală. Jocul, din păcate, oferă o varietate destul de mică a obiectelor casnice, o mare parte dintre acestea fiind la rândul lor doar niște variante mai costisitoare, dar mai bune, ale celor inițiale. Din fericire pentru noi, Will Wright, creatorul lui *The Sims*, ne-a asigurat că vor apărea o multitudine de patch-uri care să diversifice această ofertă, deja pe site-ul oficial existând unelte cu care noi ne vom putea crea propriile tapiserii, skin-uri sau mobilier. Odată această operațiune încheiată, e timpul să te îngrijești de viața protejatului tău. Acesta are opt mari necesități (reprezentate grafic prin niște bare), iar datoria noastră este să le ținem tot timpul cât mai sus pe verde. Și aici am început încet-încet să mă izbesc de micile mari probleme ala jocului. Pentru ca personajul tău să o ducă bine trebuie să aibă o viață socială foarte







activă şi în acelaşi timp să se şi realizeze pe plan profesional (nu mai puţin de 10 domenii de activitate). Dacă joci cu un burlac e aproape imposibil să le realizezi pe amândouă deoarece timpii dedicaţi anumitor activităţi este ridicol de mare. Cui îi trebuie 15 minute să-şi salute vecinul, sau două ore ca să se ridice din pat, să se spele pe dinţi şi să ia o gustărică mică. Singura soluţie este fie să aduci repede un coleg de cameră, fie o căsătorie. Sute de întrebări s-au ridicat spre mighty god Will Wright: De ce mâncarea nu dă energie? De ce la locul de muncă nu creşte socialul? De ce o cină romantică nu contribuie la distracţie? De ce sunt atâţia homosexuali în joc? De ce naiba trece timpul atât de repede? (oops... ultima întrebare trebuia să o pun de-abia peste vreo 30 de ani). În





ceea ce priveşte homosexualitatea din *The Sims*, Will Wright a declarat: „Am vrut să creăm acest joc cât mai lipsit de prejudecăţi. Însă nimic nu se întâmplă dacă tu nu vrei asta." (aviz amatorilor). Pentru voyeur-i veşti proaste însă, deşi omuleţii fac baie în costumul lui Adam, nu îi vor putea vedea în toată splendoarea lor deoarece producătorii au hotărât să îi acopere cu „blur". Totuşi, ar fi trebuit impuse nişte limite. Un coleg de-al meu şi-a construit un adevărat harem (vreo 4 neveste, fără ca vreuna dintre ele să se supere). Aceste tendinţe către hai să-i zicem devieri de la normalul nostru (homosexualitate, bigamism), ar fi trebuit, nu eliminate, ci mai restrânse un pic, nu oricine să accepte astfel de situaţii (să depindă foarte mult de personalitatea personajelor implicate).



La vita e biţi

Orice naştere este grea, iar noul membru al societăţii este prea fraged, nepregătit pentru lumea de afară. Trebuie spălat, şlefuit, educat... Şi aceasta este şi situaţia în care se află acum *The Sims*. O idee de joc inedită care suferă de mici scăpări, per ansamblu genială. Nouă ne-a distrus vieţile, ne-a mâncat zilele, ne-a devorat nopţile şi la fel va face cu mulţi alţii.

Deşi la capitolul grafic nu este ceea ce numim ultimul răcnet, jocul arată foarte bine. De altfel este o caracteristică a jocurilor Maxis unde accentul se pune pe simulare şi nu pe grafică. Cu toate acestea, personajele şi mediul arată cât se poate de natural. Dialogurile, deşi constau în bolboroseli neinteligibile (caracteristice desenelor animate) îţi vor arăta perfect dispoziţia în care se află personajele implicate, dacă se distrează, sunt plictisite sau iritate. Interacţiunea cu vecinii este foarte simplă (mult prea simplă, cred eu) totul se rezumă la discuţii banale până când urci friendship-ul la 50, după care o serie nouă de alte acţiuni (dance, hug, kiss etc...) se activează, dar ele te ajută doar să ridici mai repede socialul şi amiciţia cu persoana respectivă.

The Sims este probabil cea mai inedită idee de joc a ultimilor ani şi, exceptând câteva mici poticniri, a dat naştere la un joc extraordinar. Dacă ar fi avut multiplayer, iar cele opt cerinţe umane ar fi fost şlefuite cu mai multă atenţie ar fi fost mai mult ca sigur block-buster-ul anului.

Claude

Date tehnice

Gen: Simulator de familie
Producător: Maxis
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 166 MHz 32 MB RAM, MMX, 3DFx, Win 95/98

Nota LEVEL

Grafică:	20/20
Sunet:	15/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	20/20
Multiplayer:	00/05
Impresie:	09/10

LEVEL 90





Extreme Biker



O nouă provocare s-a ivit la orizont! E mare, e tare, este extrem de... este Extreme Biker!



Amănunte de la reporterul nostru aflat la fața locului. Da... am preluat legătura. Bună ziua, dragi gameri, și bun venit la cea mai tare competiție „virtuală" de motociclete. Sunt Snaker Biker și „timp" de aproximativ 7000 de caractere am să vă destăinuiesc tainele acestui joc al vitezei pe două roți. Pentru început vă informez că vremea este frumoasă, ideală pentru o cursă de motoare, iar starea pistei este impecabilă. Aici la noi pe LEVEL Track este un zgomot infernal. Concurenții au ieșit pe pistă pentru a efectua două trei ture de încălzire înainte de start. Se aude o voce din „tribune" care mă trezește la realitate: „Iarăși joacă Snake-ul Extreme Biker. Băi...sonoru'!!!" Revenim...

Stăm de vorbă acum cu un reprezentat (să zicem domnu' Icsulescu) al firmei **Deibus** care ne va spune câteva cuvinte despre acest joc. Mda... Este vorba despre un simulator care vă oferă cele mai tari curse cu motociclete ale momentului. Totul va depinde de cât de bine veți ști să struniți căluții putere ai motorului cu care veți concura. Salturi periculoase, cascadorii spectaculoase sau impacturi „dureroase" vor face tot deliciul curselor și vă vor ridica nivelul adrenalinei până la „extrem".

Totul despre... Extreme Biker!

Trebuie să știți că *Extreme Biker* nu este un simplu joc cu motociclete în care „ținem accelerația la podea" și...victoria este garantată. Acest joc este mult mai complex decât vă închipuiți. Astfel că cei de la **Deibus** ne propun patru modalități de joc single-player în care ne putem testa măiestria într-ale motociclismului. Cei care sunt familiarizați cu jocurile de acest gen (*Motocross Madness, Moto Racer*) nu vor avea mari probleme, dar, totuși,... Pentru a ne încălzi „nițel"



ar fi bine să începem cu Motorcross unde vom putea opta pentru mai multe trasee, mai precis zece (Forest Glade, Mud Bath, For Your Ice Only, Canyon Highway, Dante's Freak, Gravel Pit, Jellystone Park, Phantasy Isle, Damnation Voley și Eiffle Trifle). Asta pentru ca după aceea să putem trece la „grupa mare"– Supercross, acolo unde ne vor aștepta câteva curse dificile, șapte la număr (Air O'Plane, Turn &Burn, Hairy Air, Hellraiser, The Grinder, Dragon's Nest și High One), în care concurenții vor fi mult mai bătăioși și traseele mult mai greoaie (hmm... Doamne, câte trânte am mai luat!). Freestyle, cea de-a treia modalitate de joc, ne oferă posibilitatea de a da frâu liber imaginației, în cele șase trasee existente (Moorland Mayhem, Bad Lands, Norwegian Blues, Maniac Mirage, Goin' Underground și Lemon Coast City). Și... ar fi recomandabil să facem acest lucru, adică să fim cât mai „inventivi", pentru că toate cascadoriile și „giumbușlucurile" pe care le vom face se vor puncta. Dar, înainte de a începe să „ne dăm de-a dura" prin aer cu motocicleta, ar fi bine învățăm foarte bine tastele (vezi Controls) pentru că altfel nu vom putea efectua nici o manevră spectaculoasă, deci... Chiar dacă la început nu prea mă descurcam și tot timpul „mușcam" din vreun perete sau pierdeam motocicleta în aer, după vreo două-trei încercări am început









Date tehnice

Gen: Simulator moto
Producător: Deibus Studios
Distribuitor: Havas Interactive
Ofertant: Monosit Comimpex
Tel:01-3302375; Fax: 01-3306351
Sistem recomandat: P II 233MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, 3DFx, joystick, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	16/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	28/30
Feeling:	19/20
Storyline:	05/05
Impresie:	8/10

LEVEL 88

să prind mişcările şi... atunci să vedeţi spectacol. O adevărată „simfonie" de cascadorii măiastre pe care motociclistul meu le efectua prin simpla apăsare a unor taste.

În ultima, dar nu şi cea din urmă, opţiune de joc – Tournament, vom regăsi mai multe trasee existente în celelalte moduri de joc prezentate mai sus. Este vorba despre un campionat în care se contorizează toate rezultatele curselor în care vom „alerga" pentru ca la sfârşit să fie desemnat un câştigător. Putem fi chiar noi, asta în cazul în care vom avea cât mai multe victorii la momentul în care se vor împărţi premiile.

Alte informaţii...

Despre A.I. vă pot spune că este destul de performant. Asta înseamnă că ceilalţi participanţi la „trafic" sunt extrem de bătăioşi şi că fac tot posibilul pentru a ocupa un loc cât mai bun după ce vor trece linia de sosire. De multe ori, aceştia vor trece „la mustaţă" pe lângă noi, ceea ce poate însemna pentru noi o altă întâlnire cu solul.

În ciuda faptului că *Extrem Biker* dispune de un editor Bike Setup, nu putem „umbla" la motocicletă pentru a o face mai performantă, mai nervoasă. Există însă trei tipuri de motorizări (125, 250, 500 cmc) din care putem alege doar un singur „propulsor" cu care să ne echipăm bolidul. Înainte de aceasta va trebui să trecem pe la „croitorie" (Rider Skin) şi „vopsitorie" (Biker Skin) de unde ne vom alege, dintr-o gamă foarte largă şi extrem de originală, costumul de piele şi respectiv culoarea motocicletei cu care vom concura. Şi... atenţie! Nu costă nimic. Se poate spune că motocicleta se comportă bine mai ales datorită faptului că poate fi manevrată destul de uşor. Dacă pentru a juca Motorcross şi Supercross vom avea nevoie doar de patru taste (stânga, dreapta, frână şi acceleraţie), în ceea ce priveşte modul de joc Freestyle lucrurile devin mai complicate (în acest caz va trebui să ne folosim şi de alte taste pentru a putea efectua cascadoriile). Comportamentul motocicletei din timpul unei curse depinde foarte mult de modul în care reuşim să o manevrăm dar şi de traseul pe care concurăm.



Extreme Biker rulează binişor pe un Pentium II la 233 MHz, 64 MB RAM şi placă video de 8 MB la o rezoluţie de 640x480 cu o adâncime de 16 biţi. Am spus binişor, pentru că pe un astfel de sistem îi ia cam mult timp până se încarcă şi în timpul jocului apar mici întreruperi care pe unii ar putea să îi deranjeze (eu sunt unul dintre aceştia). Pentru a nu întâmpina nici un fel de probleme vă recomand să îl jucaţi pe un calculator care să fie dotat cu un procesor de cel puţin 300 MHz şi 64 MB RAM. În caz că dispuneţi de o placă video performantă (de minim 16 MB) puteţi opta pentru o rezoluţie de până la 1024x768 şi o adâncime de 16 biţi.

Bineînţeles, există şi un suport multiplayer care va permite unui număr de maxim opt gameri să îl joace în reţea. De asemenea, *Extreme Biker* poate fi jucat şi on-line ceea ce înseamnă că cei care se simt „buni de buni" pot să se întreacă cu alţi gameri la fel de buni din alte colţuri ale lumii. Fie ca cel mai bun să iasă învingător!!!










Cam atât de la arena Level Track. Vă urez mult succes şi căderi uşoare. Aici Snaker Biker ... am predat legătura.

Wild Snake



NOX: un tărâm fantastic în pragul distrugerii? Asta numai dacă TU nu intervii!

Dacă nu te-ai săturat să fii erou, să împarți pumni, săgeți și tăișuri de sabie în stânga și în dreapta, să salvezi o lume întreagă de la distrugere, atunci poți fi liniștit că munca ta de Superman nu s-a terminat deoarece a apărut *NOX*, un „fel" de RPG, care la prima vedere (și la ultima – pentru că l-am terminat!), aduce foarte mult cu *Revenant*, însă îi lipsesc aspectele grafice (mai ales vrăjile) care m-au lăsat „mască". Îi mai lipsesc pe ici pe colo, câte una câte alta, are și ceva lucruri noi și chiar bune, dar dacă vrei să afli mai multe, un pic de răbdare, articolul nu are decât două pagini!

Văzut, plăcut, jucat, terminat...

Ca orice RPG care se respectă, după introducere te vei confrunta cu meniul de alegere a personajului cu ajutorul căruia vei salva ce ai de salvat: capră (a ta sau a vecinului), pisică, câine, porc sau, în cazul de față, lumea fantastică a *NOX*-ului, un tărâm magic în care magia, dacă este folosită cum trebuie, poate distruge cea mai puternică sabie, chiar și pe *Excalibur* (ce mi-o fi venit că doar nu-i vorba despre asta)!

Poți alege doar din trei tipuri: Fighter, Wizard și Conjurer. Primul este „macho"-ul seriei acomodându-se foarte bine cu săbii, scuturi, armuri grele și, așa, ocazional cu câte un war-hammer (ciocănel de război). „Wizărduțul", deși nu are o constituție prea robustă și nu poate folosi nici un fel de armură (doar o robă, nu roabă!), poate elibera energii magice de o putere formidabilă căreia prea puțini îi pot rezista! Și „ultimul, dar nu cel din urmă," (o traducere mot-la-mot din englișeasca pe care o iubim cu toții așa de mult, nu?), Conjurer-ul, preferatul meu, care este un personaj mediu, nici prea puternic, dar nici prea slab, fiind un fel de pădurar ce se-nțelege bine cu animalele înconjurătoare și trăiește în comuniune cu natura (un fel de yoghin al *NOX*-ului!).





Și iată că apare primul lucru inedit! În funcție de personajul ales, vei începe din altă locație, cantitatea cea mai mare de acțiune putând fi savurată cu ajutorul Conjurer-ului, el începând cel mai departe dintre toți trei!

Jocul este structurat pe mai multe capitole (mai exact 10, dintre care al zecelea fiind cel mai greu!), și în fiecare episod tu ai un singur obiectiv pe care trebuie să-l completezi. Scopul final constă în a o învinge pe puternica vrăjitoare Hecubah, care este pe punctul de a aduce în regatul *NOX* o armată de „undead" (nemorți?) care să distrugă orice urmă de civilizație (un fel de *Armageddon*, dar cu vrăjitori și vrăjitorese)! Ce să faci însă că „Hecubeața" este mai tot timpul cu un pas înaintea ta și de fiecare dată este cât p'aci să pună gheruța pe un obiect pe care ți-l dorești foarte mult? Păi, cum ce să faci? Te lupți ca un leu și ca un para-leu (=dolar), noroc că nu cu ea că s-ar fi terminat jocul de mult (o să vezi de ce în Capitolul X, dacă ai răbdare să-l termini, hehehe!), ci cu un servitor de-al ei care o cam „pecește" și de fiecare



dată tu pui mâna pe obiectul pe care şi-l doreşte machiavelica de Hecubah!

Cu „stafful" la plimbare!

Cea mai importantă armă pe care am întâlnit-o este Staff of Oblivion, constituit din patru componente: Halberd, Heart of NOX, The Wierdling şi The Orb. Primele două le găseşti în tower, The Wierdling în Temple of Ix, iar ultimul, The Orb în Land of the Dead! Pentru a combina toate aceste obiecte, te aşteaptă o călătorie presărată cu multe pericole de-a lungul ei! După ce ai obţinut şi The Orb, distracţia ia altă turnură, tu nemaifiind vânat ci vânător. Să vezi cum prăjeşte drăguţul de Staff of Oblivion tot ce-ţi apare în cale şi se mai şi reîncarcă de la pietrele de magie!

O facilitate importantă, şi nouă de altfel, este „summon bomber" nişte „animăluţe" foarte simpatice ce înglobează maxim trei tipuri de vrăji, şi pe care le poţi pune să te escorteze, să-ţi vâneze inamicii sau să păzească o locaţie anume din joc! „Enchant creature" (funcţionează la capacitate maximă doar la Conjurer) este şi ca o vrajă de primă mână, cu o singură condiţie însă: să ai şi „scroll"-ul cu descrierea creaturii! Nu uita să cumperi scroll-urile cu descripţii de fiecare dată când găseşti unul nou, pentru că nu se ştie când îţi vor folosi! Eu am fugit de nişte urşi grizzly un nivel întreg ca după aceea să-mi aduc aminte că văzusem scroll-ul chiar la vânzătorul din satul prin care trecusem înainte să încep nivelul!

Mana se reîncarcă de la nişte cristale, un mare minus în *NOX*: aceste cristale îşi regenerează foarte repede energia. Eu am preferat să folosesc magia, deoarece armele se uzează cam repede, te costă „bănuţi" ca să le repari, ca să nu vorbesc despre armuri pe care dacă doreşti să le repari plăteşti dublu faţă decât costă!

Sfaturi de sfârşit

Deşi sunt foarte „firavi", cei care mânuiesc magia pot fi nişte oponenţi formidabili, mai ales Necromancer-ii pe care-i învingi foarte uşor cu arcul deoarece posedă vrajă de Teleport şi îi prinzi cam greu ca să-i loveşti de aproape, deci, păstrează nişte săgeţi pentru zilele negre, mai ales pe cele cu Paralyze! În rest, ai nevoie de un pic de inventivitate, răbdare ca să explorezi fiecare nivel, oricum, caracteristici pe care oricare iubitor de RPG-uri le are! Este bine ca să strângi toate lucrurile pe care le găseşti, acestea putând fi vândute mai târziu la un comerciant!

NOX suportă trei moduri grafice: 640X480, 800X600, 1024X768, dintre care îl recomand pe cel de 800X600, dar numai dacă ai un monitor de 17 ţoli cel puţin, personajul apărând pe ecran foarte mic în acest mod dacă foloseşti un monitor de 14 ţoli! Jocul este cam întunecat pe tot parcursul său, ceea ce te va face să setezi butonul de contrast la maximum. O primă impresie bună mi-a lăsat-o interfaţa de lansare a jocului care are o grafică foarte bună! Sunetele şi muzica sunt bine plasate în acţiune, dar tind la un moment dat să devină obositoare prin caracterul lor repetitiv, iar secvenţe de speech nu sunt cam deloc! Să vă mai zic? Aşa-zisa „întărire" a personajului se face doar cu ajutorul obiectelor găsite pe parcursul jocului, nu poţi controla ce caracteristici să îmbunătăţeşti la personajul tău după un „level up", iar tactica, de cele mai multe ori, constă în a fugi cât mai departe de pericolul care te ameninţă, sau să loveşti ca bezmeticu' în stânga şi în dreapta, şi aşa mai departe până la lupta finală cu Hecubah care este extrem de grea! Deci... baftă multă!

Mă aşteptam să dureze ceva mai mult, mai ales că producătorii anunţaseră minim 100 de ore de joc (hours of gameplay), dar l-am „devorat" în mai puţin de trei zile! Rejucabilitatea acestui titlu se apropie vertiginos de cifra zero, din momentul în care ai terminat jocul cu toate trei personajele! Dar... merită!

K'shu Nox'a

Date tehnice

Gen: RPG (role-playing game)
Producător: Westwood Studios
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P II 300 MHz 64 MB RAM, MMX, 3DFx, multiplayer, Win 95/98

Nota LEVEL

Grafică:	18/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	24/30
Feeling:	18/20
Storyline:	03/05
Impresie:	08/10

LEVEL 83

1) Warrior



Viaţă: Excelent
Magie: NU
Strength: Puternic
Speed: Rapid

NU foloseşte magie, dar are anumite calităţi speciale. Poate folosi toate tipurile de armură şi arme, cu excepţia arcurilor şi anumitor „magical staves". Aventura începe lângă fortăreaţa Dün Mir.

2) Conjurer



Viaţă: Mediu
Magie: Moderat
Strength: Normal
Speed: Normal

Caracteristica lui principală este summonarea oricărui tip de animal întâlnit în joc! Este echipat numai cu armură de piele, dar poate folosi orice tip de arc sau arbaletă. Aventura începe lângă Village of Ix.

3) Wizard



Viaţă: Slab
Magie: Excelent
Strength: Slab
Speed: Încet

Este un maestru al magiei, de aceea creează capcane foarte puternice cu ajutorul instrumentelor magice! Nu poate folosi nici un fel de armură, iar ca armă nu poate folosi decât „toiag magic"! Aventura începe lângă Castle Galava!

The FA Premier League Football Manager 2000

Uhhh! Ce mai titlu pentru un management de fotbal... Norocul nostru că există prescurtări

Fotbalul, indiscutabil, are numărul cel mai mare de fani pe întreg mapamondul. Milioane și milioane de oameni merg săptămânal pe stadion pentru a-și vedea favoriții la lucru și pentru a-i încuraja. Dintre toți componenții unei echipe antrenorii sunt cei care primesc cele mai multe înjurături, atunci când ceva scârțâie în angrenajul echipei și tot ei sunt cei uitați atunci când echipa culege laurii victoriei, jucătorii fiind cei acreditați pentru succes. Puțini știu însă ce muncă titanică depun acești obscuri componenți ai oricărei echipe și mai ales puțini au simțit pe pielea lor încărcătura psihică și emoțională a unui antrenor. Ceea ce a început ca o idee a unor fanatici suporteri a prins rapid rădăcini și a fost adoptat fără tăgadă de marile case de jocuri. Astfel s-a născut un gen nou de jocuri: managementul de fotbal. De la începuturi până acum au apărut o mulțime de titluri, dar masele au fost cucerite doar odată cu lansarea celebrului Bundesliga Manager. Au urmat câțiva ani în care mai multe firme au încercat să cucerească această piață virgină pentru ca în final trei mari serii să supraviețuiască *Premier Manager* (management foarte simplu și destul de plictisitor la un moment dat, dar cu o simulare grafică de excepție), *Championship Manger* (exact opusul, management de excepție și o simulare jalnică) și, în final, *FA Premier League Football Manager* al titanului **EA Sports**.

Premier Manager pare să fie cu o turnantă în față, însă anul trecut *FA PLFM 99* a lovit puternic dispunând de suportul unui management destul de complex pentru a atrage chiar și pe cei mai fervenți fani ai genului, dar nu într-atât încât să-i alunge pe cei mai naivi. Din păcate a clacat, inacceptabil, la capitolul simulare unde prezența unei întregi pleiade de bug-uri a determinat mulți jucători să treacă pe instant result.

Antrenamentele și afacerile

Orice management de fotbal are două secțiuni distincte, prima – cea a antrenamentelor și pregătirilor pentru meci, iar cea de-a doua a simulării meciului. Mai întâi ne vom ocupa de managementul echipei.

Am început jocul, l-am răsucit pe toate părțile și... spre surprinderea mea nu am văzut nimic nou față de anul trecut. Nici la capitolul afaceri, nici la capitolul antrenamente. La fel ca și până acum, angajezi tot felul de ajutoare de la contabil până la cei care îngrijesc gazonul, mai extinzi stadionul, mai construiești un hotel, un botique ceva. Și după ce te-ai asigurat financiar te muți la delicatesă, pregătirea echipei. Primul lucru ce trebuie făcut este studierea atentă a jucătorilor de care dispui. Ai la dispoziție o mulțime de cifre și date care să te ajute și, în plus, o scurtă descriere mai pe înțelesul celor novici. Din păcate toate atribuțiile jucătorilor sunt cam rigide, evoluția lor de-a lungul campionatului fiind





Date tehnice

Gen: Management fotbal
Producător: EA Sports
Distribuitor: Electronic Arts
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698; Fax: 01-3147699
Sistem recomandat: P 166 MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	15/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	18/20
Storyline:	05/05
Impresie:	7/10

LEVEL 78

practic insesizabilă. Am avut un atacant tânăr, foarte bun, dar care nu prea avea încredere în forțele lui. A jucat tot campionatul titular, era golgeterul ligii, iar către sfârșit confidence-ul lui era neschimbat. După asemenea evoluții ar fi trebuit să fie exasperant de încrezător. După ce te-ai lămurit ce jucători ai în curte, urmează pasul următor, selectarea primului 11 și așezarea lor în teren. Trebuie ținut seama aici de preferințele, pe posturi, ale jucătorilor. Aceștia chiar dacă nu vor face grevă și vor juca oriunde îi așezi, randamentul lor va fi foarte scăzut. În plus, pentru fiecare post este indicat să ai un al doilea jucător, accidentările și suspendările titularilor sunt destul de frecvente. Dacă se simte nevoia unor forțe proaspete, poți oricând să-ți arunci privirea în pepiniera proprie, iar dacă nu ai găsit ce trebuia, în mod sigur pe piața transferurilor vei da de ceea ce cauți.

Simularea

Și vine și momentul culminant, cel în care aptitudinile tale de manager vor fi puse la bătaie. Poți opta pentru trei moduri de aflare a rezultatului final: instant result, highlights sau full 3D view. Recomandarea mea – instant result. De ce? Păi, dintr-un motiv foarte simplu, simularea grafică a clacat din nou, deși s-a folosit un engine *FIFA* adaptat. O mare parte din bug-urile prezente în versiunea anterioară au fost eliminate, dar au apărut în schimb altele noi, chiar mai neplăcute pe alocuri. Trecem peste, deja clasicul, pas înapoi al atacantului cu poarta goală în față. Dar nu înțeleg cum o firmă precum **EA Sports** poate scoate un engine atât de slab. Șuturile jucătorilor au niște traiectorii foarte rigide, iar în cazul ratărilor, trec mereu la distanțe kilometrice de buturi. Nici nu clipesc când fundașul meu intră cu talpa la genunchiul adversarului fiindcă știu că singura consecință a unui astfel de atac criminal este accidentarea adversarului. În schimb mi se strânge stomacul când atacantul meu încearcă să dribleze oponentul, deoarece acesta e momentul în care se lasă cu cartonașe împotriva mea. Portarii sunt la fel de proști ca și în *FIFA*, primesc o mulțime de goluri cu toate că ating mingea și au tendința supărătoare de a respinge în loc să rețină balonul. În situațiile de unu la unu, atacant contra portar, în loc să fenteze și să șuteze, jucătorul va încerca să intre efectiv cu mingea în poartă. Și mai sunt o mulțime de alte bug-uri, unele chiar ilare și penibile precum cel în care se anulează goluri perfect valabile (inclusiv unele înscrise din penalty-uri), pentru niște faulturi pe care numai arbitrul le vede, sau cel al șuturilor pe sus care vor fi ratări întotdeauna (golurile fiind înscrise toate doar cu șuturi la firul ierbii).

Cu toate acestea, de multe ori poate fi extrem de palpitantă urmărirea unui meci în 3D. Cu atât mai mult cu cât sentimentul de imersiune în meci este foarte mare. Poți schimba aproape în orice moment strategia cu ajutorul unor hot-keys, fără să fie nevoie să oprești derularea meciului. Dar cel mai important este că-ți poți vedea elevii executând conștiincioși toate indicațiile tale. Fiecare jucător poate primi indicații individuale pe care efectiv le aplică în timpul meciului. Aveam atacanții fără ordine precise, după ce le-am spus să încerce un presing am început să câștig foarte multe baloane în jumătatea adversă. Și exemplele pot continua. În plus, fazele și construcția acestora sunt destul de logice și plăcute (poate prea englezești), exceptând bineînțeles momentele de finalizare unde în continuare *FA PLFM* mai are de finisat câteva elemente.

The FA Premier League





Football Manager 2000 este prototipul jocului mediu, nici strălucit, nici de aruncat. La management este mai bun decât *Premier Manager* dar mult mai slab decât *Championship Manager*, iar la simulare este deasupra CM și mult sub PM. Încheind într-o notă optimistă, jocul nu este rău, dar cred că ar fi momentul ca **EA Sports** să discute un pic cu fanii seriei, să facă o listă frumușică cu toate bug-urile întâlnite și să sperăm că în mileniul următor managerul lor cu numărul 2001 în coadă va fi ceea ce așteptăm cu toții de atâta timp.

Claude



SCREW YOU GUYS, I'M DRIVIN' HOME!

SOUTH PARK RALLY

Îmbrăcând forma unui simulator auto, *South Park Rally* transpune umorul caustic din seria de desene animate mult îndrăgită de unii şi mult contestată de alţii (printre care, hop, şi CNA-ul nostru, care nu a avut ceva mai util de făcut decât să ne priveze de distracţia care ne mai rămăsese şi nouă pe la televiziunile româneşti), pe ecranele monitoarelor. Am mai întâlnit acest gen de transpunere, dar prin acest nou titlu, producătorii au făcut un pas înainte. Chiar dacă aspectul de simulator auto este destul de nereuşit, sunt sigur că nici nu s-a dorit crearea unui joc pentru vitezomani. South Park Rally este un aparat de descreţit frunţile, şi aspectul forte al acestei producţii este feeling-ul din timpul jocului. În mare, este vorba despre o serie de vehicule extrem de ciudate, conduse de către celebrele personaje, care se vor întrece pe străzile din *South Park*, încercând prin cele mai ciudate şi amuzante mijloace să-şi împiedice adversarii să câştige.

Oh my God, they didn't kill Kenny!

Da, aţi citit bine! Ţinând cont de faptul că scenele de violenţă au fost principalul motiv pentru care serialul de desene animate a fost interzis în unele state, producătorii jocului, cei de la Acclaim au învăţat din greşelile creatorilor desenului animat, renunţând la aceste scene. Nu vom mai avea parte, sau vom fi feriţi, fiecare cum vrea să privească, nici măcar de cea mai mică picătură de sânge. Cu toate acestea, celebrele vaci vor sta şi în continuare pe mijlocul drumului, dar în momentul impactului cu cele mai nervoase dintre micile şi buclucaşele vehicule, vor zbura spre cer precum mingiile de fotbal.

În cursele nebuneşti de pe







străzile din *South Park*, pe lângă personajele cunoscute din serial (Stan, Kyle, Kenny, Cartman, Chef, Big Gay Al etc.), care conduc vehicule cât de cât apropiate de cele reale, vor mai participa și alte personaje, celebre și ele, ale căror „mașinuțe” sunt cu totul și cu totul speciale. Este vorba despre o pisică și al ei coșuleț cu patru rotițe, despre Bebe și căruciorul lui, despre Isus care călătorește cu un norișor care nici măcar nu va atinge solul, Satan, aflat la volanul unui adevărat bolid, un bătrânel într-un cărucior cu rotile, Moartea, care bineînțeles călătorește cu un dric, un personaj care se aseamănă destul de tare cu o furnică uriașă, care merge pe un sac plin cu alimente etc. Vă dați seama cam ce poate ieși în momentul în care o asemenea adunătură de personaje concurează pe străzile orașului.

Cum e turcu' și pistolu'

Adică mai pe românește, la așa personaje, așa arme. Armele, deși este cam pretențios să le numim așa, vor fi folosite pentru a încetini adversarii din drumul lor spre victorie și sunt create în cel mai pur spirit *South Park*. Acestea sunt de două feluri: Cele care se adresează celor aflați în fața noastră, și celor care ne urmăresc îndeaproape. Mai există și un vibrator gigantic, care va fi lansat în sus, pe post de rachetă. Dintre armele pentru urmăritori, cele mai importante sunt vomele, șobolanii, broaștele și alte chestii pe care vor derapa cei aflați în spatele nostru. Pentru cei aflați în fața noastră, avem niște chips folosite pe post de proiectil, câțiva cățel care vor alerga după vehiculele adverse și le vor opri pentru a le suge de lapte, pisici care vor pleca precum un proiectil de tun și vor crea un vârtej care va atrage în el tot ce prinde, semnul păcii, care îi va droga pentru câteva clipe pe cei pe care îi nimerește, o păpușă care va umple



de herpes concurentul din față, al cărui ecran va fi puternic colorat cu pete roz. Mai există și niște power-up-uri pentru motor, care bineînțeles că vor îmbrăca forma unor pârțuri extrem de sonore, și, evident, celebrele chocolate salty bars ale lui Chef, care ne vor feri pentru un timp de loviturile inamicului.

Nu cred că ar mai fi ceva de spus. Deja v-ați creat o impresie destul de puternică despre aspectul jocului. Sunetele sunt pe măsura descrierii vehiculelor și a armelor, și întregesc atmosfera de South Park cu care ne-a obișnuit serialul.

Ceea ce i se poate reproșa producției celor de la **Acclaim** este diferența prea mare dintre vehiculele adversarilor și cel pe care îl vei conduce tu, indiferent pe care îl vei alege. Acest lucru poate reprezenta și un stimulent pentru cei dornici de performanțe. Dar stabilirea de performanțe nu cred că este obiectivul principal al celor care joacă South Park Rally, ci o distracție pe cinste. În schimb, multiplayer-ul este punctul forte al jocului, și ne oferă unica ocazie de a voma în calea prietenilor, sau de a le da un big pârț în nas. Ca să nu mai spun că vom lansa o ploaie de vibratoare asupra lor.

De asemenea, obiectele din joc sunt parcă prea colțuroase, fie ele vehicule sau clădiri. Cu toate acestea, grafica 3D a jocului (în ciuda aspectului de figurine de carton cu care ne-au obișnuit producătorii serialului), arată binișor. Ba chiar mai mult, jocul se mișcă destul de cursiv și pe sistemele mai modeste, dar accelerarea 3D este o necesitate.

Putem cere mai mult de la un joc de la care nu așteptăm altceva decât distracție? Eu cred că nu! Depinde numai de gusturile noastre în materie de umor, și de impresia pe care ne-a creat-o serialul de desene animate, pe care am avut ocazia să-l urmărim și pe la anumite televiziuni din țara noastră. Have fun!

Dr. Pepper

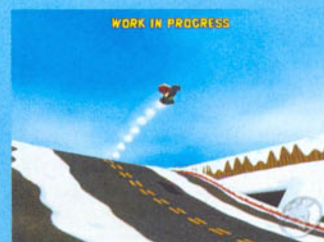
Date tehnice

Gen: Simulator auto
Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim
Sistem recomandat: P II 233MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

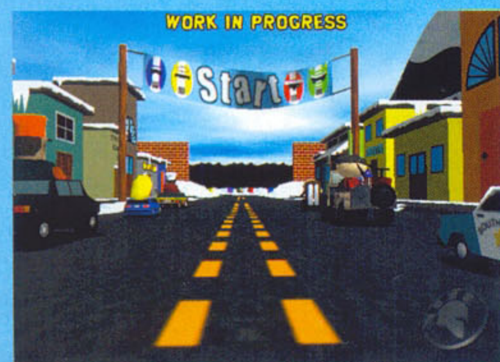
Grafică:	17/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	26/30
Feeling:	17/20
Storyline:	03/05
Impresie:	7/10

International Games Magazine LEVEL **83**











POKER NIGHT WITH DAVID SKLANSKY™

Un joc celebru, care a făcut și face o grămadă de victime: pokerul, și un personaj anonim pentru cei mai mulți dintre noi, David Sklansky.

Sunt mulți cei fascinați de acest joc de cărți, sunt și mai mulți cei fascinați de miza acestuia, banii. O să mă adresez celor care fac parte din prima categorie. Dacă de multe ori ați simțit nevoia unei partide, dar nu ați avut parteneri, dacă ați avut chiar și parteneri, dar nu ați avut materia primă cu care se intră în joc, a trebuit să vă lipsiți de plăcerea jocului. Acum există o alternativă care ne propune să experimentăm aceleași sentimente care ne încearcă în momentul în care ne aflăm la masa de joc. Este vorba despre simulatoarele de poker, și unul dintre cele mai noi titluri din domeniu, și în același timp și cel mai complex, este *Poker Night with David Sklansky* produs de către cei de la **Cetasoft**, distribuit de către mult mai cunoscuții **Interplay Productions**. Am spus cel mai complex fără să exagerez, și în cele ce urmează am să încerc să-mi justific spusele.

Deschiderea

În primul rând trebuie spus că jucătorul are posibilitatea de a alege unul dintre cele 5 tipuri de poker cunoscute: 5 Card Draw, 7 Card Stud, Texas Hold-em, Omaha sau Dealer's Choice. Deși unele pot suna destul de ciudat și îi pot speria pe cei mai puțin familiarizați cu regulile, va fi destul de ușor de învățat modul de joc respectiv. Există și un tutorial care explică regulile și îi ajută și pe începători să devină practicanți ai acestui joc. Pe lângă regulile de joc mai există și alți parametrii care pot fi modificați pentru a diversifica acțiunea: numărul maxim de jucători admiși, valoarea maximă a unui pariu, numărul maxim de rotații care se pot face la o singură mână, valoarea de la care se poate face deschiderea etc.

Nu este suficient? Se poate opta pentru una dintre cele 5 perioade de timp pe care cei de la **Cetasoft** ni le-au pus la dispoziție. Fie că vom alege un Tuesday Night Poker cu băieții, la Earl instalatorul acasă, fie că vom juca în 1880, în Dodge City, și vom putea sta la aceeași masă cu Doc Holliday sau în 1920, alături de o gașcă de recruți și militari întorși de la război, fie că vom opta pentru atmosfera inconfundabilă a unui cazino din Las Vegas, sau chiar vom juca o partidă în anul de grație 2387,





alături de diverși locuitori ai galaxiei, cu aspecte care de care mai ciudate, la etajul 42 al unei stații orbitale, plăcerea jocului, pentru cei care o simt, va fi la fel de mare. De aceea, cred că nici un pasionat al acestui joc, posesor în același timp și al unui PC, nu ar trebui să rateze acest titlu, care ne oferă posibilitatea de a juca poker fără a pierde bani.

Dr. Pepper





Date tehnice

Gen: Simulator poker
Producător: Cetasoft
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 200MHz 32 MB RAM, MMX, Direct 3D, multiplayer, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	13/20
Sunet:	13/15
Gameplay:	20/30
Feeling:	18/20
Storyline:	05/05
Impresie:	7/10

LEVEL 76



Virtual Pool Hall

Hai să dăm cu bățu-n bilă, fără să jucăm baseball sau oină

Adică să jucăm biliard. Nu orice fel de biliard ci unul pe calculator, că de-aia suntem gameri. Avem la dispoziție *Virtual Pool Hall* al celor de la **Celeris**. Este unul dintre cele mai complexe și aș putea spune profesioniste simulatoare de biliard care există pe piață în acest moment. Și nu exagerez deloc. În cele ce urmează voi argumenta acest lucru.

În primul rând trebuie spus că, folosind termeni de specialitate, mai mult decât un simulator de biliard (în ceea ce privește biliardul este identic cu *Virtual Pool 2* al acelorași producători), este și unul de snooker și de alte jocuri care presupun o masă, bile și tacuri. Găurile nu sunt necesare la toate aceste moduri de joc, care sunt nici mai mult nici mai puțin de 21 la număr. Printre toate aceste genuri de joc, vom întâlni unele cu totul speciale, cum ar fi Bank Pool, Bowlliards, One Poket. De asemenea, înainte de începerea unei partide, pot fi setați o serie de parametri care atestă complexitatea jocului. Pe lângă modul de biliard, se pot schimba regulile, mărimea și tipul mesei, dimensiunile găurilor, numărul de jocuri ale unei partide, materialul din care este făcută manta, suprafața mesei, unghiurile marginilor găurilor, sau chiar durata maximă alocată unei lovituri.





Curs de biliard

În cazul în care nu sună destul de atractiv ceea ce am prezentat până acum, nu fiți îngrijorați, că nu am terminat. Să presupunem că vor exista persoane care preferă biliardul propriu-zis celui pe calculator. Nici o problemă, și acestea au ceva de învățat de la *Virtual Pool Hall*. Pentru că jocul este dotat cu anumite filmulețe, în care doi profesioniști, ale căror nume au mai puțină importanță, vor efectua diverse lovituri, de la cele mai simple până la cele mai complexe. Explicațiile acestora, care însoțesc lovitura respectivă, ne vor ajuta să înțelegem mai bine principiile de bază ale biliardului, modul de lovire a bilei, imprimarea de efect asupra acesteia. Așadar, cei care nu sunt încântați de *Virtual Pool Hall* ca un simulator de biliard, pot privi producția celor de la **Celeris** ca pe un curs de biliard. Indiferent de modul în care am privi acest titlu, este unul complex, bine realizat din punct de vedere grafic, atât cât i se cuvine unui astfel de simulator, și care merită cu siguranță măcar puțin din timpul nostru.

Dr. Pepper

Date tehnice

Gen: Simulator de biliard
Producător: Celeris
Distribuitor: Interplay
Ofertant: Best Computers
Tel:01-3147698 Fax:01-3147699
Sistem recomandat: P 233 MHz 32 MB RAM, MMX, multiplayer, 3DFx, Win95

Nota LEVEL

Grafică:	17/20
Sunet:	12/15
Gameplay:	25/30
Feeling:	17/20
Storyline:	05/05
Impresie:	07/10

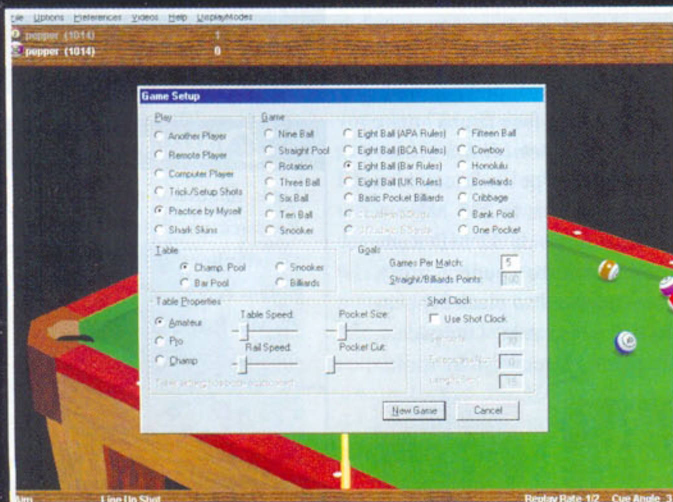
LEVEL 83




















Demolition Racer

...sau mai bine spus „ping pong” pe şosele!!!

Cred că a sosit momentul să facem câteva „prostioare” (atenţie la nenea cu nino-nino) pe şosele că, vorba ceea, până acum am concurat destul pe bune. Tocmai de aceea, cei de la firma **Pitbull Syndicate** ne propun un simulator auto care să ne descreţească frunţile şi...care să „încreţească” caroseria maşinilor cu care concurăm. Aşa dom'ne, că nu degeaba am dat bani pentru asigurarea obligatorie. Nu?

Demolition Racer este un simulator auto care ne oferă posibilitatea să îi buşim (DEMOLĂM) tare de tot pe ceilalţi concurenţi până la distrugerea totală a acestora. Până aici toate bune. Există însă o singură problemă şi anume să nu ne distrugă ei înainte.

Cei care nu sunt iniţiaţi în astfel de curse vor avea o surpriză neplăcută în momentul în care ceilalţi concurenţi se vor îndrepta, asemenea unor tigroaice „în călduri” către frumoasa lor maşină, proaspăt vopsită. Dar sunt convins că după vreo două-trei curse se vor obişnui şi îşi vor intra în mână făcând ravagii în rândul celorlalţi participanţi la „trafic”.

Vira stânga, vira dreapta şi... kill'em all!

Demolition Racer ne propune o singură modalitate de joc, Demolition League, împărţită în cinci categorii, mari şi late, care au la bază aceeaşi idee: buf, trosk, pleoşc şi zdrank. Primele patru (Rookie League, Semipro League, Pro League şi Endurance League) sunt de fapt curse auto în care pe lângă faptul că trebuie să ocupăm un loc cât mai bun în cursă mai trebui să adunăm şi puncte. Aceste puncte le putem obţine buşind cât mai multe maşini (primim şi un bonus dacă distrugem o maşină - Kill Car). La sfârşitul fiecărei curse se va face un clasament final în care punctele de care vă vorbeam vor fi înmulţite cu cele pe care le vom obţine în urma locului pe care îl vom ocupa. Tocmai de aceea vă sfătuiesc ca la început să „nimiciţi” câţiva concurenţi după care să încercaţi să vă clasaţi printre primii. Succes garantat!!!



Ultima noastră opţiune din Demolition League poartă numele de Arena League şi ne oferă o întrecere în care există o singură regulă: nu există reguli. Cel care rămâne în picioare (sau mai bine spus în patru roţi) este declarat învingător. Este vorba despre o arenă în care noi şi ceilalţi concurenţi ne vom lupta „pe viaţă şi pe moarte” şi vom încerca să supravieţuim atacurilor dure la care vom fi supuşi. Un sfat prietenesc: nu uitaţi că cea mai bună apărare este atacul!!

Eu, maşina şi băieţii!

Pe traseu vor fi plasate tot felul de cutii care vor conţine puncte sau care ne vor repara maşina vizibil afectată de buşituri. Atenţie, pentru că unele dintre aceste cutii (cele pe care scrie TNT) vor fi pline de dinamită şi vă vor face „bubă” mare la maşină. *Demolition Racer* rulează cursiv pe un sistem dotat cu un procesor la 233 MHz şi cu o memorie de 32 MB Ram. Din nefericire (pentru unii), avem nevoie de o placă 3D pentru a îl putea rula. Din păcate, nu poate fi jucat şi în multiplayer. Pariez că ar fi fost bestial. Voi ce spuneţi?

La final nu se poate spune decât că *Demolition Racer* este un „alt fel” de simulator auto. În ciuda faptului că nu are o grafică foarte reuşită acesta stă bine la alte capitole cum ar fi originalitate sau fun. Tocmai de aceea vi-l recomand cu căldură! Acum, înainte de a încheia acest articol am şi eu o întrebare: Ştiţi care au fost ultimele cuvinte ale lui Wild Snake? Răspuns: dreapta liber!!!

Wild Snake



Date tehnice

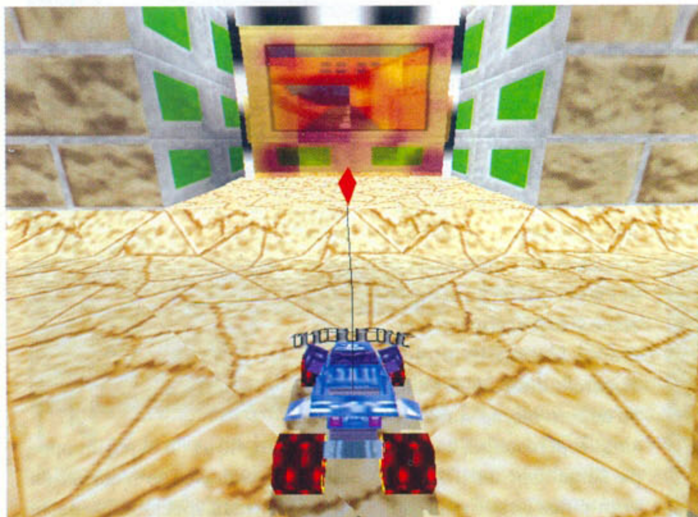
Gen: Simulator auto
Producător: Pitbull Syndicate
Distribuitor: Accolade
Sistem recomandat: P 233 MHz 32 MB RAM, MMX, 3DFx, joystick, Win95/98

LEVEL

Buggy

Dacă un joc intră la minireview şi se numeşte şi Buggy, este cu siguranţă pentru că abundă de bug-uri

Nu vă îndoiţi de spusele mele, şi nu încercaţi să vă convingeţi pe propria piele, deoarece nervul occipito-pituitar (nu degeaba sunt doctorul redacţiei), poate suferi traume, care doar în perioada postoperatorie se pot remedia. Şi am cam mulţi clienţi în această perioadă. Foarte pe scurt, este vorba despre un aşa-zis simulator auto, care ne propune să urcăm la bordul micuţelor maşini radiocomandate, şi să străbatem diverse teritorii, care de care mai ciudate pentru o astfel de călătorie. Ca să citez o voce din redacţie, vom alerga pe patru roţi „la firul ierbii". Asta în cazul în care meniul jocului, care îmbracă forma unei călătorii, prin nişte camere, nu va reuşi să ne taie pofta de astfel de vehicule. Deşi se vrea un meniu mai special, acesta ne va arăta aspectul jocului, şi mulţi dintre cei care aşteptau mai mult de la *Buggy*, vor renunţa să mai intre „în pâine", adică să intre în cursele propriu-zise.





Ca să nu fim răi până la capăt, să aducem puţin în discuţie aspectul de multiplayer, care poate fi chiar amuzant, deşi există o grămadă de alte titluri care pot oferi aceeaşi distracţie, sau chiar mai mult decât atât. Aşadar nu vă puneţi prea mari speranţe în producţia celor de la **Gremlin Interactive**, dar aruncaţi-vă ochii peste ea. Cu ochelari de eclipsă dacă se poate!

Pepperele cu umeri

Date tehnice

Gen: Brambureală cu maşinuţe
Producător: Gremlin Interactive
Distribuitor: Gremlin Interactive
Sistem recomandat: P II 233MHz 32 MB RAM, MMX, multiplayer, 3DFx, Win95

LEVEL



Miniverse

Un soi de minigolf, care foloseşte drept teren diferite decoruri

Producţia celor de la **eGames**, căci aşa se numesc cei care au realizat acest titlu „complex", se adresează celor care nu au timp de jocuri ce implică prea mult „cenuşiu" în paleta de culori a gameplay-ului, vor să-şi alunge plictiseala, dar nu optează pentru *Solitaire* că, ştiţi voi, ar fi prea de tot. Aşa că, tot prin „butonarea" mouse-lui, va trebui să introducem cu ajutorul unei bucăţi crosă, una bucată bilă în mai multe bucăţi gaură, dintre care nu toate au acelaşi efect asupra desfăşurării jocului. Dacă anumite găuri odată „astupate" cu bila respectivă, conduc la sfârşitul partidei respective, altele ne vor conduce spre o nouă locaţie, unde vom continua partida până când pământul va înghiţi bila buclucaşă.



Deşi jocul nu oferă prea mare lucru celor obişnuiţi şi cu alte genuri, şi deşi s-ar părea că monotonia nu va întârzia să apară odată ce „ne-am aventurat în hăţişurile" acestei producţii, vor exista şi persoane care riscă să petreacă o bucată bună de timp în faţa monitoarelor, luptând din răsputeri cu bila cea neascultătoare. Ca dovadă, aud sunetele scoase de impactul crosei cu bila, sunete care ar fi mai potrivite pentru a caracteriza aparatele de bord al vreunei nave extraterestre. Locaţiile în care se vor desfăşura partidele din *Miniverse* vor fi diferite de la partidă la partidă, şi vom „da cu bila" pe şosele, prin canale, prin codrii verzi, şi în general pe unde nu vă gândiţi voi că se poate aşa ceva. Nu prea ştiu ce s-ar mai putea spune despre această producţie, decât că poate alunga plictiseala la fel de bine cum poate aduce plictiseala. Este o sabie cu două tăişuri (sper că vă place metafora)!

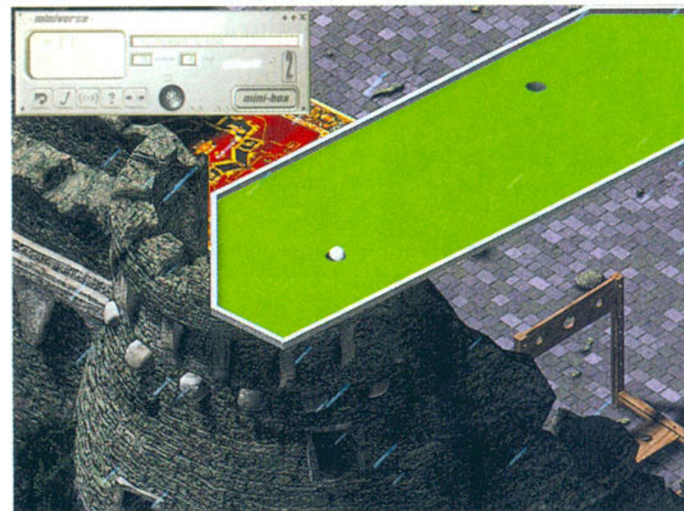
Salt'n Pepper



Date tehnice

Gen: Simulator de minigolf
Producător: eGames
Distribuitor: eGames
Sistem recomandat: Pentium la 200 MHz, 32 MB RAM, MMX, Win95/98

LEVEL



CoolBoarders 4

Chiar dacă zăpada pare că se cam duce, sporturile de iarnă sunt încă la modă













Şi unul dintre cele mai moderne şi mai îndrăgite sporturi de iarnă, care face un număr din ce în ce mai mare de fani şi pe la noi, este „datul cu placa", adică snowboard-ul. Dar cum urcatul pe o pârtie de schi cu telescaunul este destul de usturător la buzunare, cum pârtii speciale pentru astfel de sporturi sunt destul de puţine pe la noi prin ţară, mai bine să stăm comozi în faţa televizorului, tolăniţi pe canapea (aş fi spus şi „feriţi de frigul de afară", dar cei care se ocupă de umplerea caloriferelor cu apă caldă nu se ţin deloc de treabă), şi să-i lăsăm pe alţii să se ocupe de pârtii, echipamente, snowboard-uri şi toate cele necesare. Cei care îşi asumă acest rol sunt cei de la **989 Studios**, care vin pe piaţă cu un nou titlu al seriei *CoolBoarders*, cel cu numărul 4.

Călare pe scândură

Fiind „specialistul" pentru PlayStation, am înşfăcat CD-ul celor de la **989 Studios**, de îndată ce a sosit la noi în redacţie. L-am introdus în consolă, şi m-am aşezat comod să urmăresc filmul de introducere, căci este binecunoscută calitatea acestor filmuleţe ale jocurilor pentru PlayStation. Şi aşteptările nu mi-au fost înşelate, această parte introductivă a lui *CoolBoarders 4* fiind realizată din secvenţe filmate pe pârtiile din SUA. Aşa ca să ne facem noi sânge rău. Tot în acest filmuleţ sunt prezentate şi o serie de vedete ale acestui sport, al căror nume poate însemna ceva doar pentru cei cu adevărat împătimiţi de snowboard. Ceea ce contează mai mult este că aceste vedete sunt prezente şi în joc, şi avem ocazia să intrăm în pielea oricăreia dintre ele. Dacă nu ne convine, ne vom crea singuri personajul, căruia, pe lângă aspectul fizic, îi vom putea „configura" şi echipamentul. Odată depăşită această fază, vom trece direct la acţiune. Dar nu este aşa de uşor precum pare, deoarece va trebui să trecem printr-o serie de meniuri, în care vom selecta modul de joc, locul desfăşurării cursei, felul plăcii, poziţia picioarelor pe aceasta, precum şi alţi parametrii. Răsuflând a uşurare, iată că ajungem în sfârşit şi la joc. În funcţie de modul de joc ales, vom avea diferite lucruri de făcut. Fie vom fi nevoiţi să adunăm cât mai multe puncte, prin figuri de





acrobaţie, fie să ne depăşim oponenţii, fie vom avea de trecut într-un mod cât mai spectaculos peste tot felul de obstacole aflate pe pârtie, sau printre steagurile probei de slalom, feeling-ul va fi acelaşi. Jocul „are lipici" şi a reuşit să mă ţină destul de mult timp în faţa televizorului. Singurul lucru care i se poate reproşa este profesionalismul prea mare al adversarilor, care sunt destul de greu de învins. Dar prin antrenamente repetate, acest obstacol poate fi înlăturat, el putând reprezenta un stimulent pentru gameri. De aceea nu vă mai reţin, şi vă las să vă demonstraţi abilitatea de „călăreţi ai scândurii".

Dr. Pepper

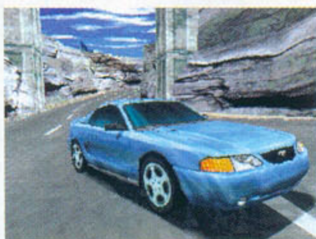
Gen: Simulator de snowboard
Producător: 989 Studios
Distribuitor: Sony Overseas Bucharest Office
Tel: 01-2244710
Fax: 01-2244713

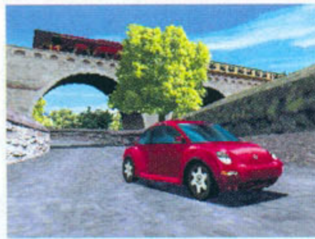














Vanishing Point





Deşi titlul nu indică acest lucru, este vorba despre un simulator auto de calitate

Nu va mai dura mult până când acesta va fi disponibil în magazinele de specialitate de la noi din ţară. Şi când acest lucru se va întâmpla, credeţi-mă că voi fi cu adevărat bucuros să pot să-l joc, deoarece calitatea care se poate distinge din materialele press-release-ului este deosebită. Aceasta atinge apogeul la filmul de introducere al jocului, film la vederea căruia tumultuosul Wild Snake şi-a băgat unghia-n gât de ciudă că nu vă prezintă el acest joc, operă a celor de la **Acclaim**. Pe scurt, într-o grafică de calitate, ca o secvenţă dintr-un film de acţiune, asistăm la o cursă nebunească între un BMW şi un Mini Morris. Prins de miza acestei curse, mândria de pilot, şoferul Mini-ului atinge uşor un Dodge Viper care venea din sens opus. Acesta, deloc speriat, întoarce printr-o manevră la care Şarpele aproape că şi-a pierdut cunoştinţa de emoţie, şi intră şi el în cursă. Şi cum o alergare nebunească se soldează de cele mai multe ori şi cu accidente, Mini Morris-ul este lovit de un camion şi se prăbuşeşte de pe un pod, în timp ce ceilalţi doi îşi continuă cursa fără ezitare. Calitate, adrenalină, dar şi nedumerire. La volanul celor trei maşini, ...nimeni! Se distinge extrem de clar prin parbrizele acestora, lipsa oricărei prezenţe umane. Şi



e păcat pentru calitatea manevrelor efectuate de aceste autoturisme. Dar mai bine să ne facem că nu observăm acest mic detaliu.

Trafic greu

Producţia celor de la Acclaim propune o serie de curse care se vor desfăşura în traficul autostrăzilor şi şoselelor din SUA, şi prin alte locuri celebre. Chiar dacă în momentul în care vă scriu aceste rânduri *Vanishing Point* este încă în lucru, producătorii ne promit o lansare oficială cât de curând. Calitatea acestui titlu este evidentă, singurul semn de întrebare este ridicat de către controlul asupra maşinii, aspect care, sperăm noi, nu va contrasta cu celelalte. Ar fi cu adevărat păcat, deoarece această producţie pare că va ridica la un nou nivel standardele în ceea ce priveşte simulatoarele auto pentru consolă. Dar hai mai bine să lăsăm laudele deoparte, şi să ne continuăm joaca până când, cei de la **Acclaim** îşi vor termina treaba.

Dr. Pepper

Gen: Simulator auto
Producător: Acclaim
Distribuitor: Acclaim















Jocul - Zeul Mileniului 3

LOD - Level Of Detail

Cu siguranţă aţi auzit de termenul FPS (Frames Per Second). Pentru cei care abia acum descoperă seria aceasta de articole, iată definiţia: FPS sunt numărul de cadre pe secunda, deci numărul de imagini succesive pe care engine-ul unui joc le poate afişa într-o secundă.

Importanţa deosebită a FPS este evidentă – cu cât valoarea acestuia este mai mare, cu atât animaţia şi deplasarea jucătorului in joc este mai fluidă, şi invers, cu cât valoarea sa este mai mică, cu atât deplasarea jucătorului va fi mai sacadată. Practic, dacă valoarea FPS scade sub 24, această „sacadare" devine vizibilă, iar un FPS sub 12 face jocul... de nejucat.

În afară de asigurarea unui FPS mare, o altă grijă a programatorilor unui engine este păstrarea aproximativ constantă a valorii FPS. Acest lucru nu reuşeşte întotdeauna; de câte ori nu vi s-a întâmplat ca jocul să se „împotmolească" tocmai când eraţi atacat din mai multe părţi deodată?

Principalii vinovaţi pentru „împotmolirea" jocurilor (inclusiv în multiplayer) sunt tocmai... adversarii. Apariţia lor în câmpul vizual al jucătorului (pe ecran, deci) este cea care determină de cele mai multe ori acest „lag", această întârziere neplăcută care duce de cele mai multe ori la pierderi de frag-uri şi nervi descărcaţi asupra tastaturii nevinovate.

În articolul trecut am pomenit în trecere despre o metodă prin care se poate realiza menţinerea la un nivel constant a FPS. Spuneam atunci că numărul de cadre pe secundă nu poate fi păstrat la un nivel predefinit decât în condiţiile în care numărul de poligoane pe care computerul trebuie să le prelucreze şi să le afişeze la un moment dat este, la rândul său, constant (sau, cel puţin, nu depăşeşte o anumită limită).

Despre această metodă vom vorbi în acest articol. Ea poartă numele de LOD (Level Of Detail – nivel de detaliu). Pe scurt, ea permite modificarea în timp real a numărului de poligoane folosit pentru reprezentarea unor modele 3D, în funcţie de distanţa dintre aceste modele şi jucător.

Definiţie

Aşa cum spune şi numele, LOD se bazează pe modificare în timp real a detaliilor unui model. Dacă modelul 3D se află departe de cameră (de punctul din care jucătorul observa acţiunea jocului), atunci multe detalii ale modelului nu vor putea fi percepute de acesta. Dacă aceste detalii nu pot fi văzute oricum, atunci de ce să mă mai străduiesc să le afişez?

Să luăm un exemplu concret. Un personaj alcătuit din 1600 de poligoane se va vedea foarte bine de aproape. Dacă ne îndepărtăm de el, vom vedea însă că multe din detaliile interesante pe care le puteam admira din prim plan dispar. Nu mai vedem exact câte degete are, nici nu ne mai putem da seama că platoşa sa e formata din carapace separate, legate între ele. La un moment dat, din războinicul falnic va mai rămâne o pată colorată de zece pixeli înălţime.

La această distanţă, computerul se chinuie în zadar să afişeze platoşa, casca sau ochii personajului – ei sunt acolo, dar noi nu-i mai vedem.

Putem spune astfel că, după ce ne îndepărtăm la o anumita distanta de personaj, acesta ar putea fi alcătuit la fel de bine şi din

Iată o serie de detalii care să vă edifice mai bine asupra diferenţei calitative dintre cele trei personaje din imaginile anterioare. Se poate observa cum se reduce numărul de poligoane astfel încât din patru poligoane alăturate se alipesc, generând unul singur. Personajul cel mai îndepărtat va avea deci de patru ori mai puţine poligoane decât cel din prim plan.



Diferența dintre cele trei personaje nu este vizibilă atunci când mesh-ul este acoperit cu o textură.

500 sau 100 de poligoane, diferența de calitate nemaifiind vizibilă.

Aceasta este ideea pe care se bazează LOD - reducerea (sau creșterea) numărului de poligoane care alcătuiesc un personaj (sau orice alt element al unei lumi 3D) în funcție de distanța dintre personaj și cameră.

Avantajele LOD

Mai puține poligoane înseamnă, deci, mai puține informații de procesat, și eliberarea unei părți din puterea de calcul a computerului pentru alte activități. Și, credeți-mă, puterea de calcul nu va fi niciodată suficientă – mereu va fi nevoie de altceva, de mai mult – un AI mai bun, efecte speciale mai spectaculoase, sau, pur și simplu, mai mulți inamici sau o lume a jocului mai detaliată și mai „plină".

Această problemă se rezumă, deci, la economisirea numărului de poligoane și, prin aceasta, de vertex-i. (Tot pentru cei care nu au parcurs întreaga serie de articole, vă amintim că vertex-ii sunt vârfurile poligoanelor, punctele care le definesc.)

Dar economisirea numărului de vertex-i aduce după sine și alte avantaje. Animația personajelor, de exemplu, ține seama de numărul de vertex-i. Reducerea acestora va însemna reducerea numărului de transformări necesare pentru realizarea animației și, deci, economisirea unei alte bucăți din puterea de calcul... (ne învârtim în cerc în jurul acestei puteri de calcul). LOD este avantajos și în cazul obiectelor statice, nu numai în cazul animațiilor.

Astfel, dacă pe un stâlp de marmură aplicăm environment mapping (un efect care permite ca mediul înconjurător să se reflecte pe o suprafață), acest efect special cere calcule suplimentare pentru fiecare cadru, pe fiecare dintre poligoanele care alcătuiesc stâlpul. Economia de poligoane duce, din nou, la o economie de calcule.

Să examinăm acum aplicarea LOD în cazul jocului multiplayer. Să presupunem că o scenă (o arenă sau un nivel multiplayer) este construită în așa fel încât numărul maxim de jucători este prestabilit, să zicem, la 8. Ce se întâmplă dacă apare un al 9-lea jucător? Îi interzicem accesul sau acceptăm ca FPS-ul să scadă dramatic? Nici una, nici alta. Trebuie doar să aplicăm LOD pentru a ajusta numărul total de poligoane ale personajelor; astfel, cu o scădere minoră a calității modelelor, putem accepta un număr mai mare de jucători. Acest lucru ajută și la scalarea jocului; prin modificarea numărului de poligoane, putem face ca jocul să poată fi rulat (la un FPS onorabil) și pe sisteme mai slabe. Dacă placa grafică sau procesorul nu fac față, nici o problemă, numărul de poligoane va fi ajustat conform unor reguli prestabilite astfel încât utilizatorul să nu ajungă să citească mesaje de genul „Sorry, but your system should be studied by historians" (decât în cazul în care, într-adevăr, computerul respectiv merită un loc în muzeu – în vremurile crude pe care le trăim, cam orice sistem sub Pentium 150 și fără placă acceleratoare se înscrie în acest grup nefericit).

Modalități de implementare

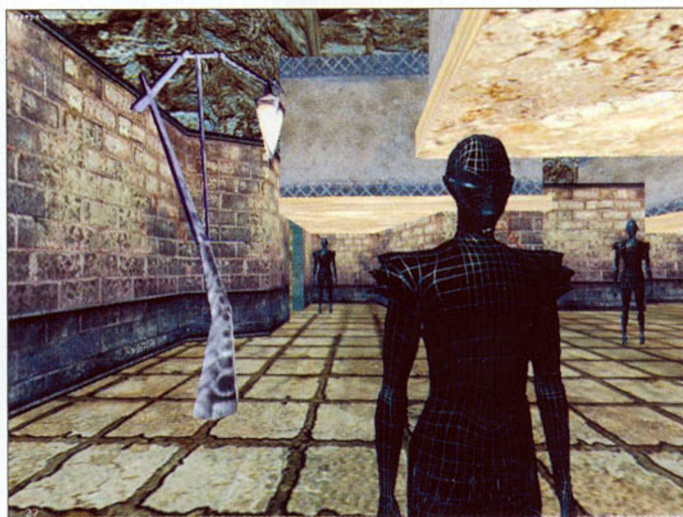
O metodă de implementare a LOD este tehnica suprafețelor Bezier. Nu vă speriați, aceia dintre voi care au citit articolul precedent știu deja despre ce este vorba, căci suprafețele Bezier sunt doar un alt nume pentru suprafețele parametrice.

La ce servesc suprafețele Bezier? Ele aproximează, printr-o colecție de funcții matematice, suprafețele unui model 3D. Aceste formule matematice sunt folosite pentru a genera în timp real un număr mai mare sau mai mic de poligoane, construind astfel modelele 3D de care avem nevoie.

Avantajele folosirii suprafețelor Bezier sunt următoarele :

- generalitatea. Folosind un singur set de funcții se pot genera un număr practic infinit de modele.
- scalabilitatea. Numărul de poligoane generate prin modificarea parametrilor funcțiilor poate fi precis determinat, astfel încât să satisfacă nevoile LOD.
- permit reprezentarea precisă a suprafețelor curbe. Acest din urmă punct este foarte important, deoarece reprezintă un pas înainte în jocurile 3D – până acum, numai câteva jocuri (Quake 3, Messiah) au implementat un asemenea algoritm.

Această metodă de implementare a suprafețelor parametrice se bazează pe stocarea punctelor de control care generează curbele Bezier. Modelul 3D este reprezentat ca fiind alcătuit dintr-o mulțime de patches (petice) Bezier; fiecare astfel de petec se definește printr-o serie de puncte de control care îl definesc și pe baza cărora se generează funcțiile de aproximare. Cu ajutorul acestor funcții și a punctelor de control se poate împărți un petic în mai multe petice noi, făcând ca suprafața modelului 3D să fie din ce în ce mai netedă.



În wireframe, însă, putem vedea că există o diferență clară între personajul din prim plan, alcătuit dintr-un număr mai mare de poligoane și cele din planul a doilea.

Așteptăm comentariile voastre, pentru a aborda în articolele următoare și alte aspecte ale efortului de creație a unui joc; rămâne să ne scrieți și să ne spuneți care dintre aceste aspecte vă interesează în mod deosebit.

Claude

ALEX Builds His Farm

... sau despre viaţa la ţară, în realitatea virtuală

Cu câteva luni bune în urmă vă prezentam în spaţiul acestei rubrici un joc haios al celor de la **Ubisoft**, pe numele său „*Laura Happy Adventures*". Acesta deschidea seria de jocuri pe care **Ubisoft** le-au produs în colaborare cu **Playmobil Interactive**. Iată de ce, şi personajele acestei serii sunt nişte păpuşele Playmobil, foarte amuzante şi uşor de manevrat, cu atât mai mult în spaţiul virtual, unde prind viaţă şi glăscior spre delectarea celor mici. După „*Laura Happy Adventures*" a urmat „*Hype - The Time Quest*", şi iată că avem acum în review pe cel de-al treilea membru al seriei Playmobil, pe *Alex*, care vrea cu tot dinadinsul să-şi construiască o fermă. Deci, „*Alex Builds His Farm*".

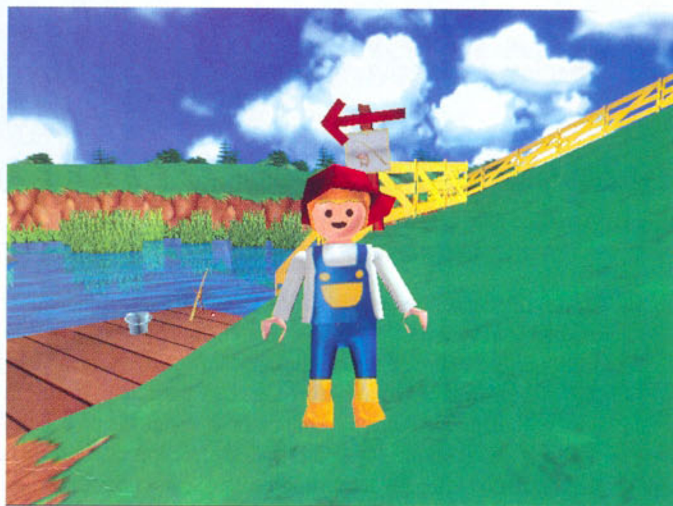
Multe şi variate activităţi

Pentru a putea să-şi construiască o fermă, Alex trebuie să capete întâi o diplomă care să ateste calităţile sale de fermier. Pentru a primi diploma cu pricina, Alex trebuie să presteze o seamă de activităţi specifice, astfel încât să facă dovada că va fi în stare să-şi conducă propria fermă. Şi, bineînţeles, va începe cu munca de jos, de foarte jos chiar, adică de la nivelul apei.

Adevărul este că, după o introducere în care Alex doarme păzit de câinele său sub un copac, visând la ferma pe care o va avea când va fi mare, şi după un scurt tutorial în care ne sunt explicate comenzile (pe seama unui joc în care o mingiucă este aruncată câinelui lui Alex), ai deosebita surpriză să te trezeşti că Alex este trimis de tatăl său la baltă, la pescuit. Urmează o probă de îndemânare a mouse-ului, prin care noi trebuie să executăm cu iscusinţă point&click pe nişte peşti foarte vioi, astfel încât în momentul în care undiţa este deasupra lor, să-i putem scoate din apă.

Aş accentua aici surpriza pe care mi-a produs-o grafica jocului încă de la acest început. Peştii sunt excelent realizaţi, sunt lucioşi şi foarte mobili, iar în momentul în care Alex îi ridică cu undiţa din apă se zbat incredibil de realist în cârligul undiţei. De altfel, nu am decât cuvinte de laudă pentru grafica jocului (vă este necesar un accelerator grafic), care nu este foarte complicată, dat fiind că oglindeşte un univers de păpuşi Playmobil, dar este foarte inspirat realizată, în culori vii, vesele, şi cu o deosebită atenţie pentru stilizarea amuzantă a peronajelor, animalelor sau elementelor de decor. Un alt exemplu grăitor sub acest aspect este chiar câinele lui Alex, a cărui blană este excelent redată, şi a cărui limbă îi atârnă câineşte din gură la modul cel mai haios şi convingător. Asta ca să nu mai vorbesc de poziţiile pe care le ia acest câine, de la sluj la sărituri în două labe. Şi nu vă pot povesti în cuvinte cât de simpatic dă din coadă!

Următoarea slujbuliţă pe care tatăl i-o dă lui Alex este de a recupera puii pe care mama raţă i-a pierdut prin stufăriş. În acest scop, Alex va folosi un colac gonflabil cu care va „naviga" pe baltă în căutarea puilor rătăciţi. Cred că v-aţi dat seama deja că jocul este plin de suprize, şi de cele mai neaşteptate puzzle-uri şi activităţi. Alex va trebui să iasă din labirinturi făcute în lanul de porumb, să prindă găini, să ţesale cai, să hrănească vaci, să călărească ponei, dar şi să conducă un tractor. Mai mult chiar, la un moment dat Alex va trebui să construiască fiecare clădire a fermei, din diverse componente. Iar, la final, o diplomă specială de fermier va veni să încununeze eforturile sale.



Special pentru copii

Vreau să subliniez atenţia deosebită pe care producătorii acestui joc o acordă celor mici. De fapt este pentru prima dată când descopăr în pachetul unui joc pentru copii nişte abţibilduri de pus pe acele taste care vor fi utilizate în joc. O bandă albastră pe Space, una verde pe Enter, una portocalie pe TAB, violet pe tastele direcţionale şamd. Foarte bine este faptul că în tutorialul de la începutul jocului, tastele necesare pentru desfăşurarea acestuia sunt referite prin culori, şi deci jocul poate fi înţeles şi utilizat şi de cei care nu ştiu să citească, dar înţeleg limba engleză (germană sau franceză) vorbită.

Nu pot încheia acest review decât spunând că „*Alex Bulids His Farm*" este un joc excelent realizat, cu o coloană sonoră de excepţie (atenţia deosebită acordată muzicii de fundal este o caracteristică meritorie a **Ubi Soft**), cu multe elemente atractive pentru cei mici, şi care cu siguranţă îi va face pe aceştia să se apropie şi mai mult de natură şi animale, chiar dacă pe cale virtuală.

Marius Ghinea

Producător: Ubi Soft Entertainment
Ofertant: Ubisoft Romania
Tel: 01-2316769

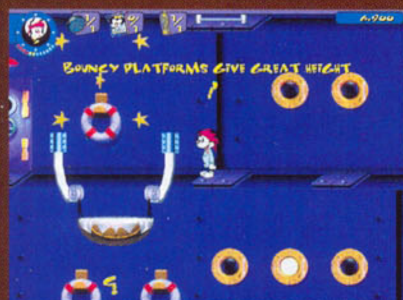




Animaniacs – A Gigantic Adventure

Venite de pe micul ecran, desenele animate prind viață pe monitoarele calculatoarelor noastre.

Și nu este vorba de niște desene animate oarecare, din acelea care să te amuze relaxându-te, având un efect tranchilizant precum „Tom și Jerry" sau „The Smurfs". Nu, nici vorbă de așa ceva. Este vorba despre un „dynamic trio", ai cărui trei componenți se îmbină perfect în energia lor explozivă, precum literele din abrevierea TriNitro-



Toluenului. Sub tutela făcătorului lor, Steven Spielberg, alături de cuceritori de lume precum Brain și Pinky, sau de Superman-i ai spitalelor de psihiatrie ca Freakzoid, se află și Yakko, Wakko și Dot - adică frații Warner și sora Warner, sau, mai pe scurt, „The Animaniacs".

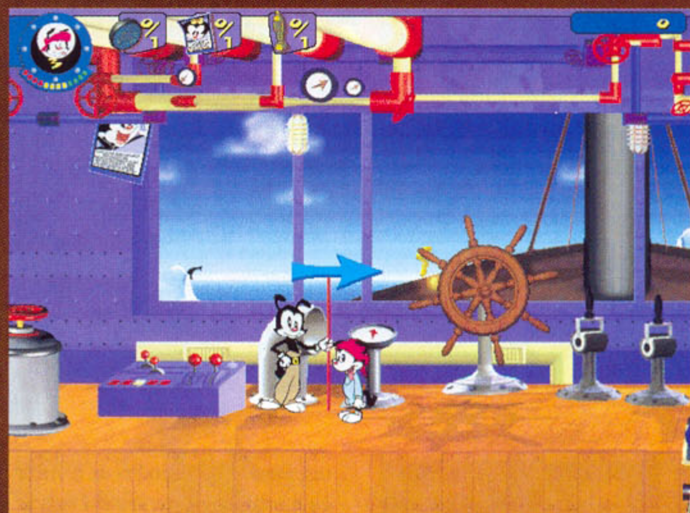
Ceva e putred la Hollywood

Problema cu ei ... am zis problema?, nu merge la singular ... problemele cu ei sunt însă atât de mari încât proprietarul studiourilor de film care îi produce s-a săturat. S-a săturat de atâta tam-tam, de atâta indisciplină, de enorma debandadă și de imprevizibilele reacții în lanț produse de cei trei maniaci animați. Fapt pentru care a decis să termine definitiv și complet cu aceștia. În acest scop, și-a adus aminte de vorba constructorului de realitate istorică „he who controlls the past controlls the future", și a decis să înceapă prin cât mai iscusita dosire a filmelor ai căror eroi sunt Yakko, Wakko și Dot, pentru a-i scoate întâi din istoria desenului animat. După ducerea la bun sfârșit a acestei acțiuni de către paznicul studioului, a urmat etapa a doua, constând în îndepărtarea fizică a celor trei animaniaci. Bineînțeles, prin trimiterea lor acolo unde le este locul, și anume la balamuc.

Numai că încuietoarea dubei în care Yakko, Wakko și Dot erau transportați spre dulapul cu cămăși de forță, nu putea rezista priceperii celor trei năpârstoci. Și uite-așa, îi vom vedea din nou în libertate, dar cu o mare aventură în față - regăsirea trecutului lor animat, adică recuperarea bobinelor de celuloid pe care se află filmele ai căror protagoniști sunt „The Animaniacs".

Cine se aseamănă ...

De aici încolo este sarcina voastră ca jucători să conduceți pe Wakko printr-o lume care, deși 2D, nu este mai puțin plină de primejdii, dar și de încântare, ca lumea sforăitoare grafic a jocurilor 3D. Da,



ați înțeles bine, „Animaniacs - A Gigantic Adventure" este un joc 2D, făcut după toate regulile artei, precum un Alladin sau un Rayman. Dar în care dimensiunea amuzamentului este covârșitoare, prin replicile și observațiile animaniacilor, prin caraghioasele power-up-uri sau prin oponenții la fel de haioși.

Un lucru vreau să punctez aici. Nu degeaba *„Animaniacs"* este subintitulat și *„A Gigantic Adventure"*. Și nu este vorba numai de faptul că jocul este vast, prin numărul nivelelor și mărimea acestora. *„Animaniacs"* beneficiază de avantajul că a apărut după clasicele genului, și de aceea înglobează toate elementele de bază dar și de inovație ale acestora. Cum ar veni, personajul este supus pericolelor firești cu care este confruntat în orice joc de gen, dar are posibilitatea de a acționa asupra anumitor obiecte (cum ar fi comutatoarele), are posibilitatea de a folosi particularitățile mediului în care evoluează (elasticitatea unor suprafețe, plusul de viteză oferit de obiecte în mișcare), precum și power-up-uri care nu au ca rol numai creșterea puterii armelor sau a sănătății, dar și modificări ale vitezei personajului sau stilului de deplasare. Prin toate aceste elemente, dar și prin dificultatea destul de ridicată a jocului, este destul de limpede că *„Animaniacs"* nu este numai un joc despre un trio de demenți juvenili, ci unul care are șanse să vă aducă și pe voi în aceeași stare.

„Animaniacs" este un titlu pe care îl recomand atât celor tineri și foarte tineri, cât și în general tuturor celor ce așteaptă un joc în care miza nu este salvarea Universului, ci cucuiele din capul unor personaje și așa mult prea cucuiete. Iar nostalgicii jocurilor de pe 286 și 386, care nu cereau prea multe resurse, vor fi la rândul lor interesați de *„Animaniacs"*. Eu sunt.

Marius Ghinea



Producător: Southpeak Interactive
Distribuitor: Ubi Soft
Ofertant: Ubisoft Romania
Tel: 01-2316769

Planescape: Torment



Câteva sfaturi utile, pentru cel care nu doreşte să aibă prea multe bătăi de cap!

Trebuie să încep acest articol cu o precizare care este de bază pentru tot acest articol! Deşi este la rubrica Walkthrough ceea ce vei citi mai departe nu este nici pe departe un walkthrough, ci doar un „strategy guide", dacă pot să-l intitulez aşa! Din ce cauză? Este foarte simplu! Deoarece *Planescape: Torment* este foarte mare şi durează foarte mult! Mi-ar trebui, cred, aproximativ 8, dacă nu 10, pagini ca să scriu walkthrough-ul la acest joc, şi tot cred că nu mi-ar ajunge!

Nameless One, really?

Generarea caracterului poţi să o faci doar ca Fighter (Male), dar, „profesia" de bază o poţi schimba cu ajutorul unor NPC-uri întâlnite pe parcursul jocului. Principala misiune a ta este să-ţi recapeţi amintirile, deci, implicit, numele tău adevărat, şi să afli cum ai ajuns în Mortuary. Aceste amintiri pot să-ţi parvină la un anumit moment dat al jocului, sau anumite acţiuni pe care vei alege să le faci vor trezi în tine anumite „skill"-uri, cum ar fi abilitatea de a vorbi cu morţii, de a-i învia etc. Dacă ar şti băieţii de la 3Sud-Est că amintirile îl răscolesc pe Nameless One, cred că le-ar fi trimis melodia lor celor de la **Black Isle Studios**, poate intra pe fundal!!!

Mortuary

O să încerc să descriu mai tot ce se poate face în Mortuary, pe care eu l-am intitulat ca fiind primul nivel, dacă ar fi să împart jocul pe nivele (ceea ce este imposibil, de altfel). Din discuţia cu Morte afli că pe spatele tău nu sunt pene şi scrie că trebuie să mergi să te întâlneşti cu Pharod să-ţi dea jurnalul tău. Omori toţi zombie din cameră ca să faci rost de cheia de la uşă şi mergi să vorbeşti cu Dhall care-ţi va spune că nu eşti în Mortuary pentru prima dată. Creepy, eh? Lui Ei-Vene îi duci ceea ce are nevoie, embalming fluid (îl găseşti înainte de scările către nivelul superior) şi „thread" (3rd Floor), ea face ce face şi îţi va mări nivelul de HP (Health Points). Dacă te uiţi la mâinile ei îţi vei aduce aminte de un zombie (numărul 42 care se află în nivelul superior) şi vei primi primele 250 de XP (experience points) obţinute fără luptă, doar cu inteligenţă! În acest nivel mai vorbeşti cu zombie-ul din camera de mai jos de Ei-Vene care este un spion. Tot el îţi va spune despre „portals" (unul din ele se deschide cu „crooked finger bone") şi dacă-l ajuţi te va ajuta şi el. Mergi la Ei-Vene şi îi ceri cheia (Embalming Room Key) pe care i-o dai „spionului". Tot el te poate ajuta să arăţi ca un zombie ca la nivelul superior ca să nu dai de bănuit la „dusties" (The Dust Men), dar, atenţie, deghizarea se va anula dacă fugi, deci setează din meniu auto-run pe off dacă ai de gând să urci la nivelul 2 deghizat.

În altă ordine de idei, poţi să eviţi bănuielile dustmenilor spunându-le că te-ai rătăcit şi că mergi să vorbeşti cu Dhall (care e băiat fain şi te acoperă).













La etaj cauţi „nail&thread" (pentru Ei-Vene şi pentru „spion" dacă vrei să te deghizeze în zombie), crowbar (cu ajutorul căreia vei deschide cuferele „încăpăţânate"), charm-ul crooked finger bone, şi cheia. Tot aici îl găseşti şi pe zombie-ul numărul 42 care te va recunoaşte şi „în el" (o să-ţi dai seama când ajungi acolo) vei găsi nişte „goodies" care-ţi vor folosi mai încolo!

Buuun! Ai terminat cu 3rd Floor, te întorci în camera unde ai găsit embalming fluid, deschizi cufărul încuiat şi cobori de scări. Chiar acolo este un zombie care poartă în braţe o carte pe care dacă i-o iei, vei putea distruge scheleţii mari din camera centrală. Discuţi cu „fantoma" lui Deionnara, unde din dialog vei obţine o amintire care-ţi va permite de acum încolo să-ţi reînvii companionii (Raise Dead care este un Special Ability) iar în dreapta găseşti şi portalul care te va purta în altă cameră din care ieşi fără nici un pericol în oraşul Sigil. Ca să ieşi din Mortuary ai două posibilităţi: să ieşi prin portal sau să-l convingi pe Dust-Men-ul (Soego cu care te vei mai întâlni şi în alte circumstanţe) de la poartă să-ţi deschidă uşa.

Schimbări necesare, sau nu...

Un hoţ în Square te va ajuta să-ţi schimbi profesiunea din Fighter în Thief, dar se anulează toată experienţa precedentă. După ce-i găseşti „fratelui" mătăniile (Rosary Beads) te va face „proeficient" (adică pe la noi se spune că eşti mai bun, deci „dai mai bine cu şişu' "!) în arme (numai la Fighter) şi, pe parcurs ce obţii „level up", poţi să te întorci să-ţi mai îmbunătăţeşti „proeficienţa" la fiecare tip de armă, dar, pentru a deveni „specialized", trebuie să cauţi un Master. Sistemul de LEVEL UP la Nameless One este unul special, iar el mai câştigă câte un punct pentru a modifica statusurile!!! Maximul la fiecare caracteristică este 18, dar poate trece şi de această cifră.

Mai departe scrie-n carte

Doar câteva sfaturi până nu mă supăr şi închei şi cu articolul ăsta! Sugerez foarte puternic (un fel de „I suggest strongly"!) să mergi la taverna The Smoldering Corpse şi să vorbeşti cu Dak'kon, pe care, dacă eşti destul de „dulce" la vorbă îl vei convinge să se alăture cauzei tale. Dak'kon este un fighter/mage foarte bun, iar sabia lui face „minuni" deci, merită să-l ai prin preajmă! De fapt, va trebui să vorbeşti cu toate personajele (NPC) pe care le întâlneşti în joc pentru că îţi vor oferi informaţii preţioase, questuri, sau chiar XP, iar toate aceste lucruri nu-ţi pot face personajul principal decât mai puternic şi mai învăţat! Pe Annah (o „hoaţă" de femeie!) o vei putea recruta doar după ce-i duci „yellow sphere" lui Pharod (din Catacombs). Nu uita să cumperi pentru Nameless One (şi pentru ceilalţi companioni) tatuaje, arme, poţiuni şi tot ceea ce crezi că te-ar putea ajuta în quest-ul tău spre gloria eternă! Dacă vrei să faci puncte de experienţă, toţi „thug" (hoţi) se respawn (reapar) odată ce ieşi dintr-o parte a oraşului şi, dacă te întorci, poţi să-i mai omori o dată, primeşti ceva puncte de experienţă şi inele pe care le vinzi în „market" şi... tot aşa mai departe că scrie-n carte! Cum, ce carte? Păi walkthrough-ul complet „available" doar pentru modica sumă de 19 USD şi ceva cenţişori, plătibili doar cu „major credit card", adică un lucru aproape imposibil la noi în ţară!!!

Kashless One

Disney • PIXAR

TOY STORY 2

Jucăriile sunt jucării atâta timp cât nu sunt lăsate singure

În aprilie, mai exact pe 14, va avea loc premiera pe marile ecrane româneşti a unui film care, la recent încheiatul festival de la Cannes, a primit Globul de Aur pentru cea mai bună comedie. *Toy Story 2*, că despre el era vorba, este al treilea film de animaţie produs de regizorul



John Lasseter pentru studiourile Pixar. Primele două filme realizate au fost *Toy Story* (pentru care a şi luat un Oscar) şi *A Bug's Life* (la fel, laureat al multor premii internaţionale). Lasseter şi-a făurit reputaţia de cel mai bun povestitor al generaţiei sale, fiind totodată un pionier al animaţiei computerizate. Primul *Toy Story* a devenit un succes internaţional având încasări de peste 360 de milioane de dolari în întreaga lume, ocupând locul trei în topul filmelor de animaţie cu cele mai mari câştiguri după *Alladin* şi *The Lion King*.

Povestea

Toy Story 2 prezintă întâmplările prin care trec jucăriile lui Andy, rămase singure acasă, după ce acesta a plecat în tabără. Lucrurile iau o întorsătură neaşteptată din momentul în care colecţionarul de jucării Al McWhiggin îl răpeşte pe Woody. În apartamentul lui Al, Woody descoperă că valoarea sa este foarte mare prin intermediul show-ului de televiziune „Woody's Roundup", şi întâlneşte celelalte jucării de valoare din acel show: ţărăncuţa Jessie, căluţul Bullseye şi Stinky Pete căutătorul de aur. Revenind la locul delictului, Buzz Lightyear împreună cu celelalte jucării din camera lui Andy – Domnul Cartof, Căţelul cu Arc, Dinozaurul Rex şi Şunculiţă – alcătuiesc un plan pentru a-şi salva prietenul înainte ca acesta să ajungă exponat într-un muzeu. Jucăriile intră dintr-o încurcătură în alta în încercarea lor de a-l aduce pe Woody acasă înainte de întoarcerea lui Andy.

Oamenii

Toy Story 2 beneficiază de vocile a doi actori talentaţi. Tom Hanks (laureat al premiului Oscar) interpretează vocea lui Woody, şeriful care devine fără să vrea o altă victimă a răpitorului de jocuri. Actorul de comedie Tim Allen este vocea lui Buzz Lightyear, şeriful spaţial care fără să ezite sare în ajutorul prietenului său Woody pentru a-l salva. Peste 250 de artişti şi tehnicieni au lucrat la acest film, inclusiv 90 de regizori tehnici şi 60 de animatori. Joan Cusack (şi ea posesoare a



două statuete de aur pentru rolurile din Working Girl şi In & Out) este vocea distractivă a ţărăncuţei Jessie, care uneori este melancolică, Kelsey Grammer (un fan Shakespeare) interpretează vocea bătrânelului aparent amabil şi înţelept cunoscut sub numele de Stinky Pete, Wayne Knight (grăsunul simpatic din Seinfeld şi A Treia Planetă de la Soare) va da











viață colecționarului înrăit de jucării care visează să-și vândă prețioasa colecție unui muzeu. Pe lângă aceștia nu trebuie uitați Karen Robert Jackson producătorul filmului, aceeași care a supervizat și primul *Toy Story*, Andrew Stanton scenaristul și vocea împăratului Zurg și Randy Newman care a compus coloana sonoră a ambelor filme. Un CD cu operele lui Newman a fost pus la bătaie pentru voi, cititorii noștri.

Behind the Scenes

Realizarea unei continuări mai bune la un film de animație ce a avut un succes enorm nu este un lucru foarte ușor, însă pentru John Lasseter și echipa de creație această provocare a meritat efortul. Astfel au avut ocazia să lucreze cu personajele mai vechi pe care le cunoșteau foarte bine și au creat o altă serie de caractere noi care să dea savoare poveștii. Dezvoltarea oficială a acestui film a început în primăvara anului 1996.

Faptul că cea mai mare parte a personajelor existau deja a constituit un atu pentru scenariști. Astfel ei s-au putut concentra mai mult pe partea de intrigă și acțiune. Însă poate cel mai important este faptul că jucăriile au fost însuflețite, au primit și dreptul de a avea sentimente, emoții pur umane precum frica de a crește mare, de a îmbătrâni, teama că le vor pleca copiii la casele lor. Aceste sentimente sunt universale și oameni de toate vârstele le trăiesc.

Una din temele principale ale acestui film este că e mai bine să fii iubit și rătăcit decât să nu fi fost iubit niciodată. Practic, Woody, Jessie și celelalte personaje descoperă valoarea vieții. Trebuie să profiți de viață cât poți. Nimic nu durează o veșnicie, dar asta nu e o problemă. Atâta timp cât trăiești viața la maxim și iubești pe cineva, viața merită trăită.

Claude

Distribuit de Buenavista International și Globcom Media





Stuart Little



Pleacă să-şi aducă un fiu şi se întorc cu un şoarece. Trebuie să beau ceva neapărat...



Rob Minkoff, co-regizor la *The Lion King*, revine pe ecrane cu comedia *Stuart Little*, inspirată de cartea unuia dintre cei mai apreciaţi scriitori americani, E.B. White.

Stuart Little este un film produs de **Douglas Wick's Red Wagin Production** în colaborare cu artiştii şi designerii de la **Sony Pictures Imagework**. Realizarea personajului principal şi a altor





câţiva amici de-ai săi a constituit unul dintre cele mai ambiţioase proiecte ale acestui sfârşit de mileniu. La succesul acestui proiect au contribuit Jason Clark şi Steve Waterman (producători), M. Night Shymalan (scenariul), Guillermo Navarro (imaginea), Bill Brzeski (production designer), Joseph Porro (costume designer) şi echipa de efecte speciale din care-i amintim pe John Dykstra, Henry Anderson şi Jerome Chen. Acestora li se adaugă întreaga echipă de actori care fie au interpretat rolurile umane (Geena Devis, Hugh Laurie, Jonathan Lipnick), fie au dat viaţă sufletelor animate în studiourile **Sony**, Michael J. Fox (Stuart Little), Nathan Lane (Snowbell) sau Jennifer Tilly (Mrs. Stout). *Stuart Little* este povestea unui şoricel poznaş înfiat de familia Little şi care trebuie să-şi câştige locul în familie, mai ales că sunt destui care nu-i agreează prezenţa (pisica Snowbell fiind doar un exemplu).

Motivul pentru care acest film a intrat în atenţia noastră este însă faptul că el reprezintă un pas important pentru animaţia digitală. Oricât s-ar fi străduit dresorii, n-ar fi reuşit niciodată să facă un şoarece să interpreteze un rol de film. De aceea au fost co-optaţi tehnicienii de la **Sony Imageworks.** Munca de concepere a lui Stuart a început în iulie 1997. Atunci au fost desenate sute de schiţe după care s-au realizat primele imagini tridimensionale. La început s-au studiat cu atenţie şoarecii, cum se mişcă, cum reacţionează, iar mai târziu a fost recrutat mimul Bill Irwin pentru a umaniza personajul. Toată această muncă a fost depusă cu un singur scop, pentru a putea realiza un personaj care să reacţioneze la schimbările din lumea înconjurătoare exact aşa cum ar face-o un copil, cu interes şi emoţie. Acesta a constituit doar începutul. Adevăratele probleme au apărut atunci când au trebuit realizate blana şi garderoba micuţului. Nu mai puţin de jumătate de milion de fire de păr (realizate în întregime pe calculator) se întâlnesc numai pe capul şoricelului. Totul a trebuit realizat pe calculator, până la cel mai mic detaliu. La fel şi hainele, care nu numai că trebuiau să aibă dimensiunea potrivită, dar trebuiau să se şi modifice în funcţie de mişcările personajului. O altă durere de cap le-a fost produsă de iluminare. Trebuia ca blana lui să arate cât mai natural, iar, în plus, de vreme ce Stuart era personajul principal, trebuia prins în mijlocul reflectoarelor. Guilermo (directorul de imagine) le-a fost de un real ajutor la acest capitol, împărtăşindu-le designerilor din experienţa lui.



Odată creat personajul şi pus la punct, a urmat integrarea lui în film, de multe ori acest lucru fiind destul de dificil, mai ales în momentele în care interacţiona cu pisicile. Un număr impresionant de pisici dresate (23) au fost folosite pentru a interpreta cele opt feline prezente în film. Dintre acestea cinci superbe Chinchilla persane albe au fost folosite pentru rolul lui Snowbell. Filmările au fost îngreunate şi de faptul că felinele, chiar şi dresate, sunt animale imprevizibile mai ales când sunt alături de alte consoarte.

Ce a rezultat din toată această harababură vom avea ocazia să vedem destul de curând şi pe marile ecran româneşti, iar experienţa va fi una mai mult decât plăcută. O garantează nominalizarea la Oscar pentru efecte speciale.

Claude

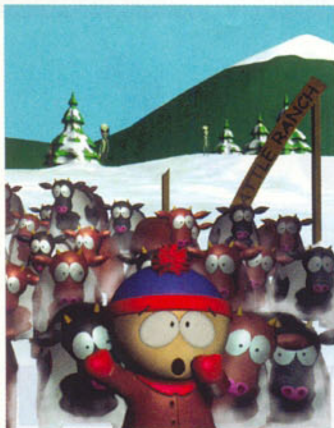








Distribuit de G.F.R. Distribution



Fii *super* deosebit

Participă la *super* concursul

International Games Magazin

LEVEL

Premii surpriză

Vrei să demonstrezi că eşti deosebit de ceilalţi cititori?
Vrei să demonstrezi că eşti tare în domeniul jocurilor?
Vrei să publici în revista ta preferată?

Trimiteţi-ne articolele voastre! Cele mai bune vor fi publicate!

Regulamentul de participare e simplu. Alegeţi un joc (maxim 3 luni de la apariţie) şi faceţi o prezentare care să cuprindă 8-9.000 de caractere pe font de 9, fără înflorituri sau culori. Trimiteţi articolul pe adresa redacţiei: OP 2, CP 4, 2200 Braşov sau în format digital la level@chip.ro cu menţiunea „pentru super concursul LEVEL". Ultima zi de primire a articolelor este 28 aprilie

Indiferent cu ce navighezi, ştii că ai alături un prieten de nădejde.



CHIP *SPECIAL*

INTERNET



Din cuprins :
- accesul la Internet, realizarea conexiunii
- modemuri - mod de funcţionare
- instalare Netscape Navigator, Internet Explorer
- instrumente de căutare
- programe de FTP

CD-ul inclus conţine cele mai importante programe din domeniu, pentru Linux şi Windows.

Revista se va găsi la chioşcuri începând cu luna aprilie.

Overclocking – o soluție interesantă



Lumea gamerilor este din ce în ce mai controversată în ceea ce privește configurațiile de calculatoare. Pe măsură ce acest domeniu progresează, se extinde și aria de accesorii. Dacă acum câțiva ani era de ajuns să cumperi un sistem, fără să îți mai bați capul cu acceleratoare video, plăci de sunet, precum și alte periferice de genul joystick-urilor sau volanelor cu force feedback, iată că acum lucrurile se complică. Situația este cu atât mai serioasă, mai ales pentru majoritatea gamerilor, deoarece toți își doresc calculatoare cât mai performante. Din păcate, lipsa suportului material face ca multe din țelurile acestora să rămână doar vise. Partea bună este că există și niște soluții, mai puțin cunoscute de unii dintre gameri. O soluție interesantă este cea a overclocking-ului, care efectuată corect poate produce efecte surprinzătoare.

Există două tipuri de overclocking: cel al procesorului propriu-zis și cel al plăcii video. În acest articol ne vom ocupa de overclocking-ul procesorului. Pentru cei care nu știu, overclocking-ul înseamnă modificarea unor parametri pentru a forța frecvența procesorului la niște limite superioare. Această operațiune trebuie făcută cu cea mai mare prudență, din cauză că riscurile pot fi în unele cazuri pe măsura așteptărilor. Ideală ar fi asistarea de un specialist in domeniu, pentru a limita cât mai mult aceste probleme neașteptate care sunt și așa destul de mari.

Overclocking-ul se poate face prin următoarele metode: de pe placa de bază, din BIOS și prin diverse programe (software). Vom discuta pe rând toate metodele.

Prima variantă de overclocking este cea pe placa de bază, considerată și metoda clasică

Se intervine astfel direct, unde se stabilește tactul sistemului și al multiplicatorului cu ajutorul jumperilor sau al dipurilor. Se recomandă folosirea manualului plăcii, unde pot fi găsite setările posibile. În principiu, frecvența unui procesor este realizată de frecvența de tact a sistemului și un multiplicator. Spre exemplu, un procesor AMD K6 II la 300 MHz are o frecvență de tact de 100 MHz și un multiplicator de 3 (3 ori 100 = 300 MHz). Există și varianta în care frecvența de tact este de 66 MHz, multiplicatorul fiind setat la 4.5. Bănuiți ce se întâmplă, dacă setăm frecvența de tact de la 66 la 100 MHz ? În mod normal, viteza procesorului va urca de la 300 la 450 MHz. Din păcate saltul este prea mare, sistemul nemaipornind deloc. Se recomandă astfel creșterea frecvenței cu doar 25-35% din valoarea inițială. Spre exemplu, în cazul unor frecvențe de tact de 100 MHz puteți încerca setarea multiplicatorului la 3.5, iar în cazul unei frecvențe de 66 MHz, aceasta poate fi modificată la 75 MHz. Trebuie încercate variantele cu mare grijă pentru că există posibilitatea unor blocări, caz în care trebuie coborâtă frecvența procesorului. Înaintea acționării pe placa de bază, calculatorul va fi deconectat de la sursă, iar, în prealabil, operatorul trebuie să efectueze o descărcare eletrostatică. Este necesară o atenție foarte mare la operațiunile de acest gen, direct pe placa de bază !

A doua metodă de overclocking este cea realizată cu ajutorul unor programe: Soft FSB sau Cpu Boost

Din cauză că multiplicatorul este blocat, unor procesoare din clasa Intel li se poate face un overclocking numai prin creșterea frecvenței de tact a sistemului. Cea mai simplă variantă pentru over-clocking este cea în care se folosește un program de genul FSB-ului. Se poate crește astfel frecvența de la 66 la 100-120 MHz, chiar și mai mult. Avantajul acestei metode este manevrarea foarte simplă, revenirea la valorile inițiale fă-cându-se la fel de ușor. Deza-vantajele există și ele în cazul unor plăci de bază care nu suportă acest gen de manevrare. Altă metodă de overclocking este cea realizabilă prin BIOS (Basic Input Output Sistem)

Ultimele generații de plăci de baza au posibilitatea modificării frecvenței chiar din meniurile lor. Din cauză că jumperii nu oferă prea multe variante pentru setare, cu cât placa de bază este mai recent apărută, cu atât există în BIOS o posibilitate mai fină de scalare. Pentru cazurile în care sistemul nu pornește sau este instabil, există și posibilitatea de modificare a tensiunii de alimentare (bineînțeles, acolo unde placa de bază o permite). Incrementați tensiunea de alimentare cu 0,1V dar, dacă nu obțineți rezultate (și sistemul este în continuare instabil), mai bine nu insistați.

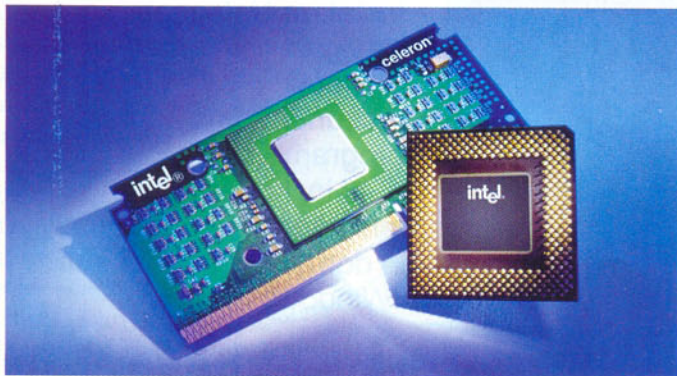
Indiferent de metoda folosită pentru operațiunea de overclocking, va crește atât performanța procesorului cât și temperatura lui. Trebuie astfel achiziționate ventilatoare mai mari, care să compenseze surplusul de căldură. Se poate introduce și un ventilator în interiorul calculatorului, pentru a disipa căldura emisă de toate componentele din interiorul carcasei.

Înainte de orice tentativă de overclocking este recomandată o salvare prealabilă a datelor. Controlerele reacționează de multe ori ciudat la un trafic intens pe bus, existând posibilitatea pierderii datelor.

În final, după ce s-au realizat schimbările, este necesar și un test, de durată bineînțeles, pentru a observa anumite erori. Acest test poate fi făcut în câteva ore bune, timp în care calculatorul va rula una sau mai multe aplicații care solicită intens procesorul. Dacă la finalul timpului de testare calculatorul încă funcționează, totul este în regulă. Pentru alte optimizări ale sistemului, gamerii care au acces la Internet pot găsi informații suplimentare la adresele: www. overclocking.com, www. overclockers.com, www.hardocp.com, www.award.com, www.amibios. com, www. tomshardware.com.

Revista LEVEL nu poate fi făcută răspunzătoare pentru eventualele pagube ale componentelor hardware rezultate în urma efectuării overclocking-ului.

DR Warp



Wingman Attack



Logitech, o firmă care ne-a obişnuit cu numeroase produse de calitate, revine în atenţia noastră cu un model destinat jucătorilor de toate genurile. Joystick-ul de la **Logitech** combină un design promiţător cu o calitate excelentă, oferind astfel o senzaţie de control total în timpul acţiunii. WingMan Attack este proiectat să accelereze toate acţiunile, fiind astfel destinat simulatoarelor de zbor, a celor de maşini, precum şi altor jocuri de luptă. Cele patru butoane de acţiune împreună cu throttle-ul de mare precizie amplifică senzaţiile din timpul jocului, mai ales simulatoarele de zbor. În jocurile de acest gen testate (*F 16 Agressor, F18*) modelul s-a comportat foarte bine, fineţea mişcării contribuind şi ea la amplificarea acestor senzaţii. Cele patru butoane sunt programabile, lor li se pot atribui diverse funcţii. Din păcate nu există însă fişiere preconfigurate pentru jocurile mai cunoscute, cum am întlnit la alte modele. Gripul este şi el la rândul lui foarte bun. Stick-ul prezintă trei butoane, iar binecunoscutul trăgaci este amplasat în partea anterioară. Un minus este lipsa hat-ului, care era de aşteptat să fie incorporat în vârful joystick-ului.

Instalarea se realizează uşor (nu prezintă CD de instalare), modelul instalându-se ca un joystick cu 3 axe şi 4 butoane. Manualul multilingv este din păcate sumar. Conectarea se realizează printr-un port serial.

Baza de susţinere este mare, însă nu suficient de stabilă pentru jocurile mai „nervoase", acest fapt apărând şi din cauza lipsei ventuzelor.

În jocurile de tip FSP (First Person Shooter) cum ar fi *Quake I, Quake II, Quake III Arena* precum şi în binecunoscutul *Half Life* s-au obţinut rezultate deosebite. Pentru un gamer care iubeşte jocurile de acest gen, **WingMan Attack** este un accesoriu accesibil şi performant.

DR Warp

Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01 - 3147698
Fax: 01 - 3147699
Preţ: 19,5 USD (fără TVA)

Dynamic Duo Pack

Dynamic Duo Pack este un pachet mai puţin obişnuit de la binecunoscuta firmă **Guillemot**, cuprinzând nu unul, ci două controlere. Din acest punct de vedere permite utilizarea unuia singur sau a ambelor gamepad-uri, după dorinţele gamer-ului. Acesta este şi principalul avantaj, fiind unul din puţinele pachete de acest gen. Gamepad-urile au un design şi un grip foarte bun care le conferă un atu în plus. Din păcate, lipsa force feedback-ului reprezintă marele dezavantaj, însă la acest preţ nu cred că ar fi fost posibilă această facilitate, mai ales că este vorba de două gamepad-uri.

Pachetul este destinat jocurilor dinamice cum ar fi simulatoarele de fotbal, celor de tip raliu sau F1 şi binecunoscutelor jocuri de aventură din seria *Tomb Raider*. Gamepad-urile îşi dovedesc superioritatea mai ales în jocurile care nu permit utilizarea tastaturii pentru jocul în doi. În această categorie intră *Fifa 99* şi *Fifa 2000*, jocuri în care am testat acest produs şi unde în jocul în doi s-au realizat nişte efecte deosebite.



Prezent este şi manualul tradus în 5 limbi, alături de CD-ul de instalare unde se află un software de instalare uşor de utilizat. Pachetul mai încorporează şi un al doilea CD, unde găsim un simulator de fotbal – UEFA Champions League.

Gamepad-urile sunt de asemenea foarte utile şi în jocurile din seria Mortal Kombat, unde lovitu-rile se realizează foarte uşor, datorită butoanelor de tragere, care au o amplasare foarte convenabilă, controlul mişcării realizându-se pe 2 axe.

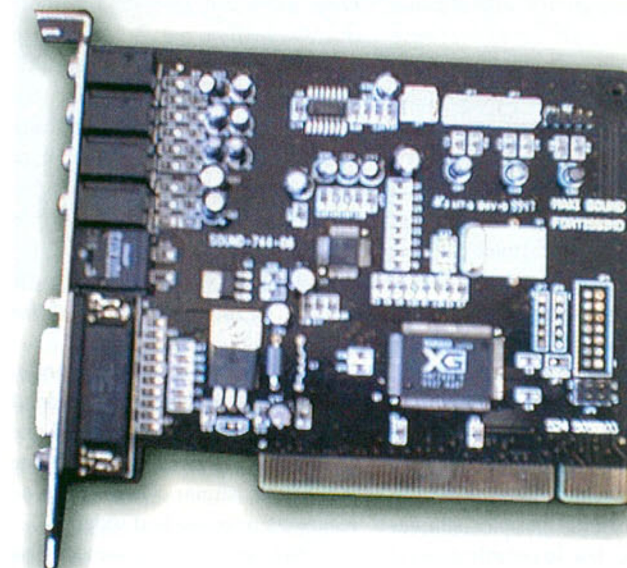
Fiecare din cele două modele prezintă în partea stângă un hat optdirecţional, iar în partea dreaptă sunt situate şase butoane programabile. Pe partea posterioară mai sunt situate încă patru butoane, dintre care două sunt destinate funcţiilor de tragere, realizând un total de 13 butoane. Conexiunea la calculator se realizează printr-un hub USB cu 4 porturi, unde există posibilitatea conectării a patru accesorii de acest gen.

Este accesibil jucătorilor de orice nivel, fiind un produs uşor de manevrat şi confortabil în acelaşi timp. Pentru gamerii care joacă numai în echipă este asigurată o porţie dublă de distracţie cu aceste două gamepad-uri.

DR WARP

Producător: Guillemot
Distribuitor: Ubisoft
Tel: 01- 2316769
Fax: 01- 2316766
Preţ: 49 USD (fără TVA)

Guillemot Maxi Sound Fortissimo



Proaspăta membră a liniei Maxi Sound a celor de la **Guillemot** este construită pe baza procesorului Yamaha YMF 744. Primul element care atrage atenția este faptul că oferă două ieșiri de tip Line Out, una pentru două boxe în față, cea de-a doua (inscripționată ca Surround) pentru o pereche de boxe ce trebuie poziționate în spatele utilizatorului. Testând Maxi Sound Fortissimo în configurație quadrofonică, am fost uimit de calitatea audiției. Experiența este de imersie în materialul sonor, sub aspect audio toate frecvențele fiind bine conturate, sunetul având culoare, dinamică și personalitate. Un alt aspect interesant este acela că procesorul Yamaha YMF 744 are un modul Sensaura ce oferă suport hardware pentru accelerarea DirectSound 3D, iar sub acest aspect, Maxi Sound Fortissimo a avut un comportament bun în jocurile ce folosesc acest API, cu o poziționare distinctă și clară a surselor de sunet, atât a celor din fața cât și din spatele auditorului – există posibilitatea setării plăcii în jocuri atât pentru căști, două.boxe cât și în patru boxe. Implementarea MIDI este la rândul ei de bună calitate, Maxi Sound Fortissimo beneficiind de un engine.Yamaha AWM2, care, chiar dacă are o memorie de 2MB, va oferi toate efectele și timbrele aflate și pe un alt procesor testat în revista noastră, mă refer aici la YMF 724. Singurul aspect sub care placa de sunet Maxi Sound Fortissimo nu a confirmat a fost cel al intrării audio digitale pentru CD, care, deși prezentă pe placă, a fost practic inutilizabilă pentru audiția digitală a CD-urilor, din cauza pârâiturilor generate probabil de pierderea constantă a sincronizării – de aceea a trebuit să folosim intrarea analogică pentru CD-uri, cu rezultate mulțumitoare.

Guillemot Maxi Sound Fortissimo este deci o ofertă remarcabilă prin calitatea audio, prin faptul că oferă ieșiri pentru patru boxe și prin implementarea MIDI, alături de accelerarea hardware a DirectSound 3D, totul la cel mai scăzut preț de pe piață la care aceste funcții pot fi găsite pe o singură placă de sunet.

\+ calitate audio
\+ ieșiri pentru front și rear
\- calitatea intrării digitale

Marius Ghinea

Producător: Guillemot International
Ofertant: Ubisoft Romania
Tel: 01- 2316769
Fax: 01- 2316766
Preț: 37 USD (fără TVA)

Wingman gaming mouse

Având un aspect cu totul special *Wingman Gaming Mouse* al celor de la **Logitech**, în ciuda numelui, poate fi folosit cu succes și la alte aplicații decât jocurile. Designul plăcut, cu care cei de la **Logitech** ne-au obișnuit în ultima vreme, a reușit să impresioneze multe persoane de prin redacția noastră. Fiind extrem de comod și ușor de utilizat, *Wingman Gaming Mouse* va lua locul cu mult succes, într-un viitor apropiat, mouse-urilor obișnuite de pe birourile noastre. Un singur lucru îi lipsește. Este vorba despre rotița de scroll, care pentru cei care s-au obișnuit cu așa ceva a devenit indispensabil. În rest, produsul celor de la **Logitech** s-a comportat minunat în munca de zi cu zi și, în plus, arăta extrem de bine pe biroul meu, unde contrasta supărător cu dezordinea instaurată cu mult timp în urmă. Deși se conectează la calculator printr-o mufă USB, produsul este însoțit de un adaptor PS2, și de o documentație care va înlătura cu siguranță eventualele probleme ce pot apare la instalare. Și dacă prețul nu ar fi fost atât de piperat...



Producător: Logitech
Distribuitor: Best Computers
Tel: 01-3147698
Fax: 01-3147699
Preț: 42,3 $ (fără TVA)

Aveţi probleme? Noi vi le rezolvăm

Filip Eugen din Hunedoara

Am acasă următoarea configuraţie: Intel Celeron 300 MHz, 32 MB SDRAM, Sound Blaster, HDD 8.4 Maxtor, CD-ROM 36X. Care este cel mai necesar upgrade?

Primul upgrade ca importanţă este la memorie. Pentru a te putea juca eficient ai nevoie de măcar 64 MB RAM. Încearcă să faci rost temporar de încă 32 MB RAM şi îţi garantez eu că diferenţa este aşa de mare, mai ales se simte la jocuri, încât nu vei mai vrea să rămâi fără ei. Al doilea upgrade ar fi la placa video. Dacă îţi poţi permite, achiziţionează o RIVA TNT ULTRA. De asemenea, dacă ai posibilităţi materiale, încearcă să ajungi la 128 MB RAM. Diferenţa se „simte" mai ales la jocurile mari.

Victor din Bacău

Am un Intel Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, o placă video RIVA TNT 2. Care este cauza pentru care unele jocuri îmi rulează neperformant?

Principala cauză este procesorul care este depăşit pentru ce placă video ai. Ţi-aş recomanda un Mendocino 366 MHz, eventual şi o frecvenţă mai mare. Îţi recomand acest procesor pentru că are cel mai bun raport preţ/performanţă. Un al doilea upgrade ar mai fi la memorie.

Rădoi Andrei din Bucureşti

Cam cât m-ar costa un Mendochino la 450 MHz cu 64 MB RAM şi un HDD de 8.4 GB, o placă Guillemot Maxi Gamer?

Configuraţia asta depinde, din punct de vedere al preţului, de la o firmă la alta. Te-ar costa cam în jurul la 400 USD (fără TVA).

Radu Costan din Cluj

Mendochino este un procesor P II, nu-i aşa?

Este o variantă, numai că nu are la fel de mult cache, are numai 128 k, faţă de PII care are 512k. Diferenţa de P II este faptul că frecvenţa cache-ului este aceeaşi cu cea a FSB (front side bus)-ului – PII, în schimb, are frecvenţa la jumătate. Diferenţa de preţ dintre cele două procesoare este destul de mare, preţul în cazul unui PII nejustificându-şi performanţa. Referitor la placa video, Riva Tnt 2 Ultra are 32 MB.

Bogdan din Galaţi

Upgrade-ul te-a costat puţin cam mult. Ca upgrade îţi recomand în ordinea importanţei şi efectuării: procesorul (Cyrix-ul la 233 nu este de ajuns), memoria (64 MB RAM) şi HDD-ul, 2,1 GB este o limită inferioară – încearcă ceva de la 6,4 GB în sus. Dacă aş fi în locul aş investi într-un HDD de 13 GB sau un IBM de 15 GB, pentru că diferenţa este cam de 30 USD. Între procesor şi memorie este discutabil, însă merită amândouă făcute.

Andrew Boy din Bucureşti

Ce upgrade îmi recomandaţi la un PII 300 MHz, 32 MB RAM, 4 GB şi o placă video de 4 MB?

Placa video şi memoria trebuie îmbunătăţite, ambele dacă este posibil. O Riva TNT 2 şi încă 32 MB RAM nu ţi-ar strica.

Ionuţ din Hunedoara

Ce accelerator grafic îmi recomandaţi, la un buget de 50-85 USD ?

Dacă faci un upgrade de la i740 pe care o ai, cred că ai putea primi o Riva Vanta de 16 MB. O Riva Vanta de 8 MB costă cam 50 USD. Cel mai bine ar fi să mergi la firma de unde ţi-ai cumpărat placa video şi acolo, în cazul în care fac upgrade-uri, vei obţine un preţ bun. Sfatul meu ar fi să îţi iei o zi liberă şi să te plimbi cam pe la toate firmele din zonă. Crede-mă că va merita – vei fi mirat de diferenţele de preţuri ale firmelor.

Dragoş aka Ghost

Care ar fi configuraţia pentru a juca fără probleme jocurile din ultima generaţie ?

Iată o întrebare care cred că interesează pe cei mai mulţi dintre voi. Cele trei „piese" importante din configuraţia unui gamer sunt procesorul, memoria şi un accelerator grafic. Un exemplu minim (dar suficient în acelaşi timp) în acest sens ar fi: Mendochino la 366 MHz, 64 MB RAM, o Riva Vanta 8 MB (costă numai 50 USD !!).

Diaconescu Ovidiu din Craiova

Decât un upgrade la K6 II, mai bine încearcă unul la un Mendochino. Şi eu am fost mult timp sceptic, însă acuma îmi pare rău că nu l-am făcut mai repede. După acest pas, încearcă un upgrade la memorie şi după aceea la placa video.

Ogre din Buzău

Merită K6 III-ul, mai ales că la celelalte componente stai binişor, cu excepţia HDD-ului.

Găinaru Bogdan din Suceava

Nu merită să schimbi o RIVA TNT 2 cu un Banshee, în nici un caz. Problemele tale nu cred că se datorează plăcii video. Mai bine încearcă să schimbi procesorul şi placa de bază. La K6 II am mai întâlnit cazuri de genul tău. Încearcă un Mendochino la 366-400 MHz.

Priboi Sorin din Braşov

În legătură cu upgrade-ul, cred că este mai bine să-l vinzi, să aştepţi 2-3 luni, să mai strângi nişte bani şi să-ţi achiziţionezi un sistem bun. Totul depinde însă de preţul la care îl vinzi şi de câţi bani poţi să mai strângi.

Ian Sergiu din Galaţi

Ar trebui să faci un upgrade la placa video (i740) spre ceva mai performant. Încearcă măcar o Riva Vanta.

În al doilea rând ar fi memoria de care ai nevoie mare, 64 MB ar fi buni pentru început. La restul componentelor mai poţi aştepta un pic, sunt bunicele.

Niţoi Dragoş din Târgovişte

În legătură cu problema ta cu Mendochino-ul, nu sunt deloc de aceeaşi părere cu tine. Ştiu multe cazuri în care sisteme cu acest procesor merg prost, însă acest lucru se datorează plăcii de bază, care după cum o spune şi numele este „de bază". Aşa că de banii de care dispui (şi nu este o sumă mică 1150 USD) îţi recomand de departe un Mendochino la 500 MHz, faţă de cealaltă variantă a ta, un K6 II la 500. Ai testat vreodată personal ambele sisteme ? Dacă da, nu ai observat nici o diferenţă ? Eu am observat-o la multe jocuri. În ceea ce priveşte plăcile video, este mult mai bună Riva Tnt2 faţă de Voodoo Banshee.

Cristi din Craiova

Am un Pentium la 150 MHz, 64 MB RAM, un Hdd de 2.1 GB, Voodoo I. Ce upgrade îmi recomandaţi ?

Dacă poţi, încearcă să schimbi prima dată procesorul. Încearcă un Mendochino la 366 MHz. După aceea ai putea să schimbi şi placa video, una Riva Vanta de 8 MB ar fi destul de bună.



Cu siguranță că v-ați dat seama că este vorba despre Dr. Pepper, care după ce a respirat adânc de câteva ori, a plonjat în sacul cu scrisori, ca Horia Brenciu în cărțile poștale de Revelion, sau ca domnișoarele de la bingo în cutiile cu tichete. Și fiind băiat subțire, a încercat să răspundă la cât mai multe dintre scrisori. Chiar de nu a reușit să vă mulțumească pe toți, important este că le-a citit pe absolut toate. Nu a scăpat nici una! Și din cauză că a citit atât de multe scrisori, și-a pierdut puțin din răbdare, și, la sugestia unui fan vă spune: NU punem carcasă de plastic la CD, NU umblăm la CD, deoarece deocamdată este făcut în Cehia, NU punem jocuri full! Cu restul, mai vedem noi! Capisci!

Muntean Vlad -MVA- Vaslui

[...] Necazul meu, despre care v-am amintit la începutul scrisorii, a început **[repetiție!]** la librăria de unde am cumpărat revista voastră. Când am luat-o era ultima. Pentru că era aglomerație, am deschis-o doar afară să văd CD-ul. Însă nu l-am găsit. Când m-am întors să schimb revista, vânzătoarea, a refuzat, pe motiv că am desigilat-o, însă eu nu aveam de unde să știu dacă are sau nu CD, până nu rupeam punga. **[Puteai să o pipăi sau să o îndoi ușor. Oricum, problema ta cred că se va rezolva. Va trebui doar să ai răbdare, deoarece Poșta Română se mișcă destul de greoi.]**

PS: Sunt sigur că scrisoarea mea va ajunge la voi, și o veți pune la rubrica NMS, pentru că nu aveți curajul să-mi răspundeți! **[Tare șmecheria! Și noi am căzut în cursa pe care ne-ai întins-o! Și ți-am răspuns. Ce curajoși suntem! Pa!]**

Mucles from the mountains

[Un nume pitoresc și o locație pe măsură!]

Stokla LEVEL team, vă salut de prin munți **[Din care munți, măi frate?]** și trec direct la subiect cu câteva sfaturi și recomandări.

1. Puneți un buton de minimalizare a browser-ului. **[O să schimbăm tot browser-ul!]**

2. **[Cu taloanele, crede-ne că încercăm din răsputeri].**

3. **[Este vorba despre marketing și deci nu se va schimba nimic].**

[Despre Warcraft 3, producătorii spun că va merge bine pe un sistem apropiat de al tău, dar niciodată nu poți să fii sigur până când nu vezi cu ochii tăi.]

Tzobum say Mucles to LEVEL!

[ȘTLF (adică și ție la fel)]!

Căldărușă Matei Ștefan - București

Hi there LEVEL Team!

[Hi și tu!]

[Modest cum sunt o să sar peste toate laudele și o să trec direct la nelămuririle tale]

1. Spuneați că un joc care nu are storyline primește 5 din oficiu. Atunci de ce Championship Manager a luat 3? **[Un joc precum acesta, chiar dacă nu are storyline, ar fi trebuit să aducă ceva nou față de predecesorul său cu același nume. Cred că la astfel de jocuri, în sistemul de notare se reflectă opinia noastră despre originalitatea produsului. Tocmai de aceea ne gândim la un nou sistem de notare care să acopere toate aspectele].**

2. **[Am preferat să micșorăm numărul de pagini decât să mărim prețul, deoarece cât de curând vom umbla la aspectul revistei și vom încerca să compensăm numărul de pagini lipsă cu o comprimare a informației în cele 84 de pagini rămase].**

3. **[Almanah este prea mult, noi ne-am gândit la un număr special, care să conțină și un CD cu un joc full. Deocamdată nimic nu este sigur].**

[Cred că am cam acoperit toate nelămuririle pe care le aveai, așa că stay with us for the next jump!]

Potlog Alexandru - București

**[În versuri scris-ai, dar tu știi,
Nelămuriri ca tine-avut-au mii,
N-o să răspund mereu la fiecare,
Dar iacă, îți fac ție o favoare,
Și-am scris o strofă ție adresată,
Pe care să o vadă și-al tău tată!]**

pURE dEATH - București

[Îți dai seama că nu o să reproduc toată scrisoarea, din cauza lipsei de spațiu din revistă. Apreciem talentul tău scriitoricesc, și mai ales ochiul critic cu care ai „scanat" de bug-uri anumite producții. Pentru ca ceilalți cititori să-și facă o părere de spre ceea ce scrii tu, o să reproduc un scurt fragment, nu înainte de a spune că este vorba despre scenariul puțin înflorit din Tomb Raider]

Un Raptor (un dinozaur de mărime mică) cam cât mine de înalt, mă atacă fulgerător. Îl omor, dar mă rănește. Văd un pod de lemne spart deasupra mea. Văd urme enorme pe pământ. Aud un sunet foarte puternic. Pământul începe să se cutremure. Este cumva cutremur? Nu, nu este! Mă uit în stânga și o văd pe mama T-REX. Este foarte uriașă! **[uriaș = foarte mare].** Fuge înspre mine cu o singură intenție: să mă omoare, să mă mănânce.

[Dacă ai apucat să termini scrisoarea, înseamnă că nu a reușit. Mai am un singur lucru să-ți spun. Cred sincer, că ai

avea oarecare succes dacă ai scrie fără să te inspiri din scenariile anumitor producții. Au apărut firme producătoare de jocuri și pe la noi, și ai putea încerca să te adresezi lor, cu scenarii originale. Nu se știe niciodată!

Baftă!]

Bella Bogdan - Cluj-Napoca

[...] Critică: Pe când un poster?

[Laudele le las deoparte, pentru că suntem modești. O să răspund la critica ta pentru că, deși s-a chinuit și Mike să-i lămurească pe cititori, nu prea vreți să înțelegeți. Poster (destul de mic) = Patru pagini din revistă ocupate. Și așa a scăzut numărul de pagini, așa că ne doare inima să mai renunțăm la patru pentru poster.

PS. Șarpele la șarpe trage!]

Dihel Andreea - Arad

[Ai atins un punct extrem de sensibil, și îți dau perfectă dreptate. Am ales să nu public scrisoarea, ci doar să îți răspund la ea, pentru a evita un nou scandal care să se transforme mai apoi într-o confruntare între sexe (s-a mai întâmplat pe aici), pentru că există și unii care nu sunt de acord cu gamerițele. În ceea ce privește numerele mai vechi, poți face comandă cu unul din taloanele din revistă (chiar și cele de abonamente pe care o să scrii numerele dorite), în care ți se explică și cum se procedează cu banii.]

See you!

Apreutesei Sorel din Iași

[...] În al doilea rând dați-mi voie să vă trag de urechi pentru că scoateți LEVEL-ul și în sesiune. Nu-i uman dom'le. Eu mă chinui acolo, mă dau cu capul de pereți, apare LEVEL-ul și s-a terminat cu două zile de învățat, și din cauza voastră scorul este 1:1. Nu-i bine! **[Nu-i, dar poate fi și mai rău, așa că rămâi în defensivă.]** Pe bune, în fiecare sesiune, de iarnă, de vară, de toamnă, apare dom'le revista asta și pic câte un examen. **[Dacă citesc părinții LEVEL-ul, e nasol. Dacă îl citesc profesorii, ar face bine să înțeleagă.]** Am să cer să-mi decontați RE-urile. **[Sacrificiile meseriei de gamer!!!]**

[Partea cu Andrei Schlangen o lăsăm deoparte, noi am uitat deja, și nu are rost să iscăm un mic scandal, că e păcat de rubrica de mail. Oricum, sunt mai mulți care au aceeași părere ca tine. Despre simulatoarele de zbor, omul cel mai avizat să discute cu tine este fără îndoială Mike, care momentan ține scorul la 0. Poate îi vei scrie pe e-mail și vei discuta cu el. Sper să ne mai scrii!]

Zerling din București

Dear humans,

I'm Zerling. Got it? Și nu-mi place LEVEL-ul! De ce? Nu știu! Cred că pentru că nu are multe demouri și un browser frumos. Cu browser-ul sunteți chiar penibili! **[Frate! Eu am explicat de zece mii de ori care e treaba cu CD-ul. Nu se face la noi în țară, și nu prea avem multe de spus în această privință. Cât despre revistă, dacă nu ți-ar plăcea nu ai cumpăra-o. Dar tu o cumperi, și tot tu spui că suntem cei mai tari. Despre fetele gamerițe pot să-ți spun doar atât: pe nici o cutie sau în nici un manual al unui joc nu am văzut să scrie: „Special pentru băieți" sau „Interzis fetelor", și deci au dreptul să se joace liniștite ceea ce vor. Când vine vorba despre jocuri, nu mai sunt fete și băieți, ci doar gameri. Și încă ceva. I don't like Pamela Anderson!]**

[Sper că te vei mai gândi la acest subiect!

I-am dat mesajul tău lui Sergiu.

Salut!]

Țăranu Sorin din București

[Dacă la faza cu jocurile originale ai și tu dreptatea ta, deși la noi la redacție primim multe telefoane în care gamerii ne întreabă prețuri și distribuitori la jocuri originale, deci ceva ceva tot mișcă, în ceea ce privește TVA-ul, greșești. Până acum la noi era 0%, acum este 19%. Așa că...

În rest, toate bune.

Să fim citiți! (Adevărată urare)]

Buratino din Iași

[Copile!

M-am obosit să-ți răspund la fițuică dintr-un singur motiv: să te luminez puțin și pe tine. DF 1 a fost un joc tare, la vremea lui, care a scris oarecum istorie. DF 2 este o continuare, care deși aduce câteva elemente noi în plus, are niște cerințe de sistem exagerate, și nu este suficient de original. Comparând impresia creată de cele 2 jocuri la data apariției lor, am căzut cu toții de acord, că DF 1 a fost la vremea lui mai bun.

Chiar dacă ești un mare fan al lui DF 2, nu înțeleg tonul tău. Dacă te hotărăști să faci pe cineva prost, aranjează-te puțin în fața oglinzii. Și mergi mai des pe la școală, că poate o să faci mai puține greșeli de exprimare și de ortografie. Când scrii o scrisoare care începe cu „Domnule director", deși Claude este doar redactor șef, o scrii ordonat, pe o coală de hârtie, și cu pixul, dacă mașina de scris nu știi să o folosești. Iar cuvintele obscene și înjurăturile, ține-le la tine! Ai dreptate: ne-am dat cu toții seama ce fel de om ești, după scrisoarea ta. Așa că NU ne mai scrie!]

Lucian din Suceava

Dragă LEVEL,

Mă numesc Lucian, și vă scriu din Suceava. Inutil să vă mai spun că sunt un gamer împătimit **[Toți suntem]** (sau mă rog am fost, deoarece sunt elev în clasa a XII-a și nu prea mai am timp și de calculator) **[Baftă multă! După scrisoarea ta, cred că nu vei avea mari probleme cu examenele care te așteaptă în acest an. Este cea mai serioasă, corectă și plină de bun-simț scrisoare de luna aceasta! Scrisoarea lunii, ce mai! Și încă ceva: chiar dacă nu mai ai timp de calculator, gamer tot ești, și vei mai fi și de acum încolo. Nu voi publica toată scrisoarea, deoarece este destul de lungă, dar ai rostit o frază extrem de interesantă și în același timp foarte adevărată].** ... mulți învață mai întâi Quake-ul sau Starcraft-ul și apoi gramatica. **[Este bine, este rău? Eu cred că este câte puțin din amândouă.**

Sper că ne vei mai scrie. Poți folosi și e-mail-ul, dacă ai la dispoziție Internetul.

Încă o dată baftă multă!]

Andrei Bogdan din Făurei

Ne numim Bogdan și Cristi! Salut LEVEL Team! Servus tuturor cititorilor! Este prima dată când scriem revistei dumneavoastră, și vă mulțumim pentru răspuns. **[Ce la sigur ați mers dom'le!]** Vă anunțăm că încă de la primul număr, aveți doi copii, Bobu și Chitan, fani înfocați ce în mai toate zilele își savurează suzetele de marca homm3, corsairs, ja2 etc. Dorim să îi salutăm pe Claude și pe Wild Snake, redactorii noștri preferați: Hello Boys!!! De asemenea avem o rugăminte rezultată în urma fenomenului de suzetfall: (când articolele sunt foarte haioase se produce fenomenul de suzetfall mai des (râdem de XXX, apropo mama nu se supără. De ce oare?) să mai adăugați puțină esență de făcut Hi! Hi! Ha! Ha! will ya? **[Dom'le ăștia micii din ziua de azi, e tare pișicheri! Numa nebunii scrie în scrisori!]**

Toboșaru Toma George din Oradea

Salut Level!

Vă salută nebunul(nii) de KontraX, Quick și Matula **[sper că nu v-am botezat, dar cel care a scris această depeșă are o caligrafie cu totul ciudată, mai ales „a"-ul]**, trei nebuni, nu n-am zis bine, maniaci după jocuri (nu contează genul, joc să fie). Din partea noastră, critici la adresa voastră nu există, numai urări de bine și laude. **[Mulțumesc mult de tot, băieți! Ne-ați periat frumos, așa că o să vă publicăm și vouă scrisoarea, ca să nu rămânem datori.]**

Propuneri ar cam fi; în primul și în primul rând, măriți numărul de pagini, că tare ne place ce citim, nu contează banii, pagini să fie. **[Ehe, dacă toată lumea ar gândi așa, poate că am avea și noi curajul să facem acest lucru. Dar cum în țara noastră mulți nu au bani nici măcar pentru cele necesare vieții, preferăm să nu mai scumpim revista].**

Și acum hai să vă întrebăm și noi câte ceva, că voi le știți pe toate **[Ăsta este adevărul!]**

1. Ce se mai aude cu Diablo 2 că de-abia-l aștept? **[Cu Diablo 2 se tot aude câte ceva, dar la modul la care l-au tot întârziat băieții, nu știu dacă va apărea la vară când este reprogramată lansarea lui]**

2. No Name War este chiar un joc făcut de români sau este bășcălie? **[Nu e bășcălie deloc, este un joc făcut aici, la noi în țară, și care promite foarte mult. Stați cu ochii pe el!]**

3. Pot veni și eu (noi) să Mirc-uim cu voi pe #level? **[Pe canalul nostru toată lumea are voie să intre și să discute cu noi]**

[În rest nu prea știu ce să vă mai spun. Soldier of

Fortune merge bine pe configurația pe care ai spus-o, dar mai adaugă 32 MB RAM. Iar add-on-ul la revistă, care să conțină numai postere, nici gând. Costă, și se va reflecta acest cost în prețul revistei. Așa că... Noroace!]

X-ulescu din Slatina

Este prima oară când vă scriu și sper că îmi veți răspunde la scrisoare. **[Datorită faptului că ai o mare nelămurire cu privire la sistemul pe care îl vei cumpăra, iată că îți răspund. Așadar: Alege procesorul Celeron. Iar la placa video, rămâi pe RivaTNT 2, deoarece își merită banii și face treabă bună, mai ales în privința jocurilor. Sper că ești lămurit, că vei avea propriul sistem cât mai repede pentru a te bucura și tu de frumusețea unor jocuri, și că ne vei mai scrie. Baftă!]**

Nădaș Mihai Dan din Carei

Bă Leveler's **[Zi bă Dane!]**

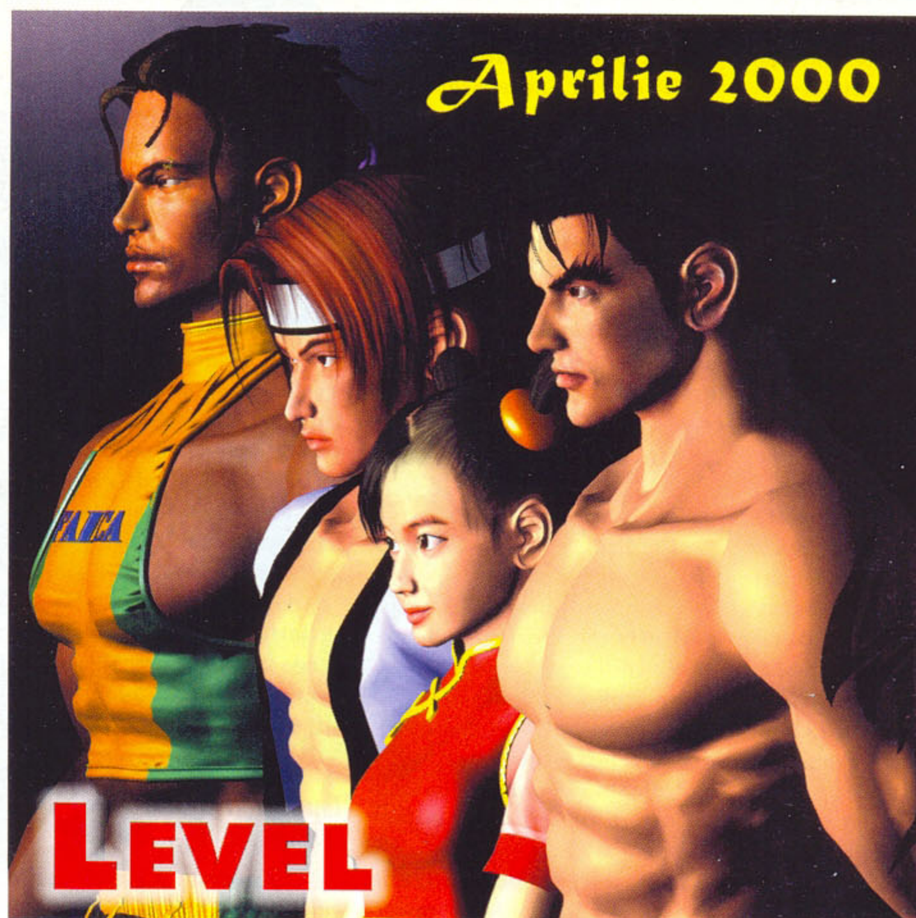
Am o problemă **[toți avem]** la care sper că o să-mi răspundeți **[avem încotro?]**:

Cu un Celeron la 366, 32 MB RAM, o placă video S3 Savage 3D, mi se „agață" o groază de jocuri cum ar fi: Half Life, Fifa 2000, Unreal, NHL 2000 etc.

[Dănuț, eu am avut acasă un Celeron la 366, cu 32 MB RAM, și placă video S3 Virge de 1 MB. Primele trei jocuri de pe lista ta rulau fără probleme pe această configurație. Concluzia este una extrem de simplă: placa video = junk. Bye!]

NKVD din Petroșani

[Nu o să public nimic din scrisoarea ta, dar am ținut să-i răspund, deoarece este una dintre cele mai serioase pe care le-am primit luna aceasta. Dacă măcar jumătate din scrisorile pe care le primim ar fi precum a ta, ne-am simți și noi mai bine citindu-le. Nu prea pot spune multe după ce am citit scrisoarea. Știm și noi că cei pasionați de jocuri aparțin mai multor categorii, că sunt și bătrâni și tineri și cu bun simț și fără. Asta este! Iar jocurile, fac parte din ce în ce mai mult din viața noastră. Păcat că nu toți se pot bucura de ele, deoarece, deși noi pierdem destul de mult timp cu ele, odată cu jocurile dobândim și o oarecare experiență în stăpânirea calculatorului, care poate fi extrem de folositoare în viitorul apropiat. Cu alte cuvinte, sunt de aceeași părere cu tine, și odată cu jocurile și eu am învățat o grămadă de alte lucruri despre calculatoare și soft-uri. Sper că ne vei mai scrie!]



Ne-au mai scris:

Teodora din București **[Se mai întâmplă ca PC-urile să bruieze televizoarele aflate în apropiere]**, Popescu Alexandru din București **[Trebuie să trimiți talonul de comandă dintr-unul din celelalte numere]**, Joița Betty din București, aka Puștoaica aka Băiețoaica **[Cât de dulce?]**, Vlase Andrei din Iași **[Șarpele s-a tăvălit pe jos de bucurie când a citi scrisoarea ta]**, Petrescu Vlad Robert din București, Vlad Valentin Cristian din București, Popescu Octavian Daniel și Popescu Claudiu Cristian din Craiova **[Ăștia sunt frați că au aceeași adresă, dar fiecare a scris scrisoarea lui! V-ați certat?]**, Matei Ioan Costin din Mioveni, Horny din București, Costaș Diana din Broșteni, Zander Ovidiu Andrei din București, Nițoi Dragoș Lucian din Târgoviște, Marcu Adrian din Timișoara **[Are omul dreptul la opinia lui, dar pentru noi contează părerea celor mulți]**, BC99KEL din Bacău **[Hehehe, vorbești prostioare! Nu-i frumos!]**, Apostol Vlad din București **[Da, vine de la numele lui real]**, Ardelean Alex din București, Trifu Ștefan Andrei din București **[Nu merge pe 486]**, Andonescu Ionuț din Piatra-Neamț, Zarinschi Ștefan din Botoșani, Fix Alexandru **[Nimeni altul, fix el!]**, Liviu Preda din București, Voicu Cosmin din București, Grigore Cristian din București **[Mă copiază TVR-ul???]**, Nuță Cristian din București **[L-ai nimerit pe șarpe!]**, Moraș Bogdan din București, Constantinescu Brad Bogdan Matei din Dumbrava Roșie **[Ce de nume!]**, Titz Florina din Constanța **[Cum să nu citim scrisoarea!?!]**, Negru Ionuț Iosif din Timișoara, Sabin Maghiar din Satu-Mare, Florin Zanfir din București, Stoian Valentin din București **[92]**, Zanfir Gaby the Zealot din București **[Back in 98]**, Hațegan Ioan și Vlad din Târgu Mureș, Bogdan Radu Adrian din Sebeș, Dragoș din Sibiu **[FC Brașov, desigur]**, Mihnea Giurgea Cezar Andrei din Ploești, Mateaș Andrei din Arad, Bumbea Andrei din București, Agathodaimon din Nehoiu, Diaconescu Ovidiu Daniel din Craiova, Radu Eduard Laurențiu din Buzău, Tararache Ioan Costin din Bucucrești, Sabău Liviu din Brașov, Panga Marius din Cluj-Napoca, Bocioacă Bogdan din Buzău, Priboi Sorin din Brașov, Sandu Gabriel din Galați **[Mulțumesc pentru urare!]**, Ion Sergiu din Galați **[DF 2 merge greu și pe configurații mai tari]**, Anastasiu Cătălin din Constanța, Sasu Ștefan din Constanța, Rădoi Andrei din București **[Sunt producători de jocuri și în România]**, Flore Răzvan din Beiuș, Drăgan Andrei din București, Hossu Radu din Brașov, Ionel Victor din Bacău **[Bag mâna-n foc că este procesorul! Am pățit și eu]**, Georgescu Dragoș din București, Popescu Octavian Daniel din Craiova **[Nais poem!]**, Costan Radu din Cluj-Napoca **[Artificial Inteligence. Snake e copleșit!]**, Ștefan Antonio și Alexandra din București, Scout Levelhate **[Bă, ia vezi!]** și Mike Sony din Galați, Klu din Piatra-Neamț **[Ajungem și acolo cât de curând!]**, Cosma Bogdan Andrei din Galați, Lațcu Ovidiu din Sighișoara, Gradu Bogdan din București, Ioana Albulescu din Iași, Rădulescu Angela din București **[Provocarea se acceptă]**, Andrew Boy din București **[Trimite-l!]**, Ionuț din Hunedoara, Iosif Octavian din București, Huja Mircea din Cluj-Napoca, Georgescu Valentin din Târgu-Jiu, Jurca Alex din Deva, Marinescu Sorin din Craiova, Gheorghiu Mihnea din Pitești, Onea Paul din Nădlac, Kantor Wilhelm din Cluj-Napoca și mulți alții.


Jump to the next
LEVEL